
GRATUITA
Diciembre 2013
N 40
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/
CREATIVE
FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
ESPECIAL
DESTINY
CONVIÉRTETE EN LEYENDA
ANALISIS
DEAD RISING 3
NO SOLO MATAREMOS
ZOMBIES POR PLACER... ¿O SÍ?
RYSE
SON OF ROME
CALL OF DUTY
GHOSTS
SORTEO
ANIVERSARIO
VENGA EL HONOR DE ROMA
• FORZA MOTORSPORT 5 • NEED FOR SPEED RIVALS • ZUMBA WORLD PARTY • ZOO TYCOON •

EDITORIAL



¡¡NOS DESPEDIMOS DEL AÑO PERO NO DE LOS SORTEOS!!

CREATIVE FUTURE Nº40



¡Feliz Navidad a todos! Termina el año, un 2013 que ha estado cargado de lanzamientos impresionantes, han llegado los nuevos juegos de grandes sagas, nuevas franquicias, juegos de baile y cante, futbol y baloncesto, y lo mejor de todo, nuevas consolas, Playstation 3 y Xbox One.

Un año que nos ha dejado sin aliento a más de uno. Aunque eso no significa que todo haya acabo, echarle un ojo a este número y lo veréis ya que os mostramos los análisis de los últimos juegos que han salido al mercado y muchas novedades que muy pronto veréis y podréis tener en vuestra casa.

Continuamos con los sorteos, ya hemos concluido el primero, y ahora vamos con el sorteo de.... Si queréis saberlo tendréis que buscarlo en la revista.

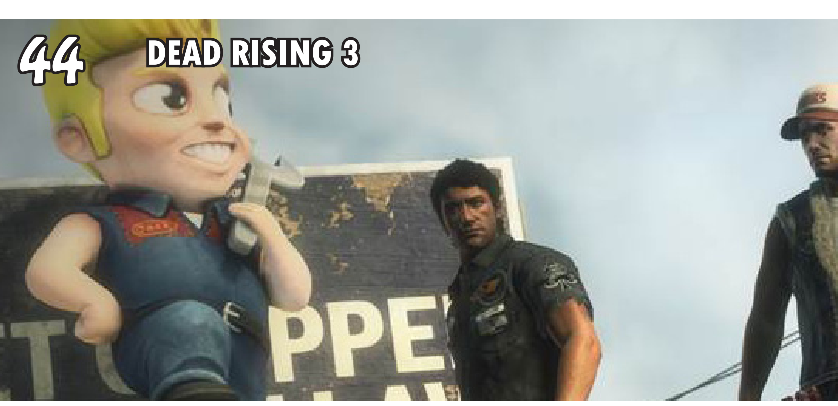
¡Os deseamos un prospero año nuevo!

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











ESPECIALES

REPORTAJES

SECCIONES

ANALISIS



28
CURIOSIDADES
56
ZOO TYCOON
70
LEGO MARVEL SUPER HEROES
62
NEED FOR SPEED RIVALS
20
DRAGON BALL Z

DESTINY

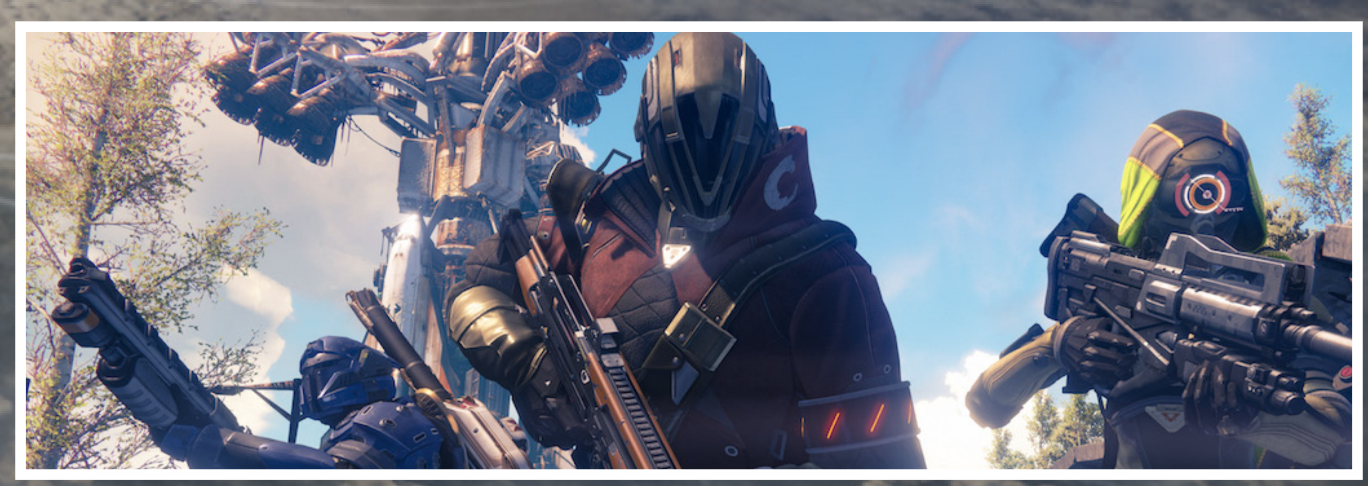


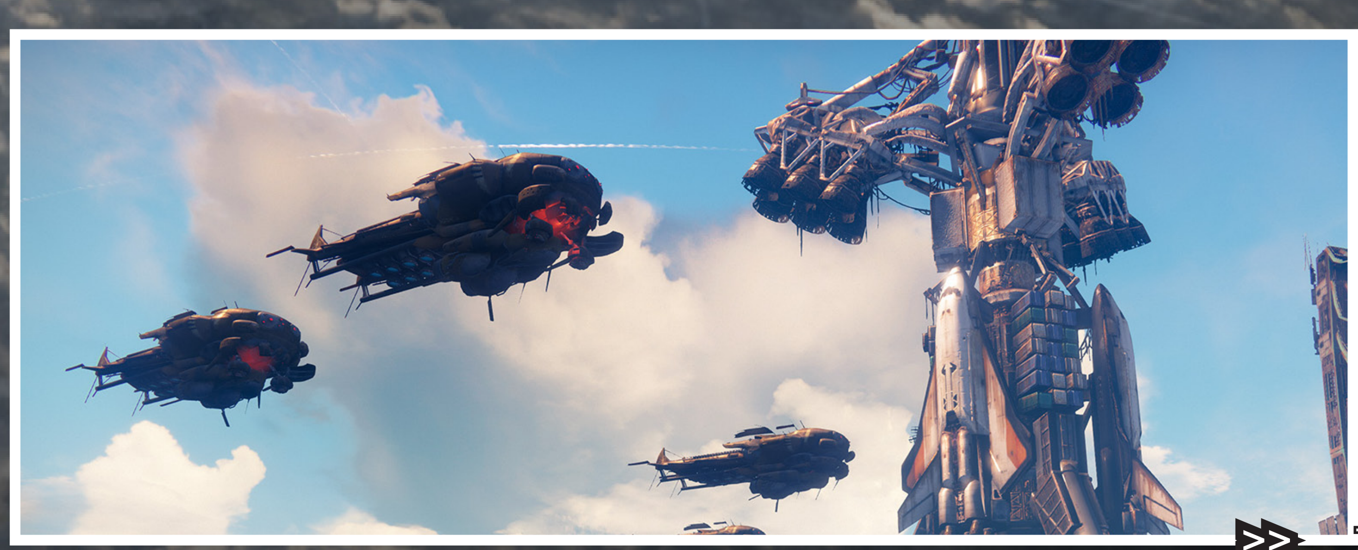
AVANZA EN SOLITARIO O EN COMPAÑÍA EN UN MUNDO CONSTANTE REPLETO DE LUCHA

Destiny: Crea tu propia leyenda y forja tu destino simultáneamente mientras salvas lo que queda de la humanidad

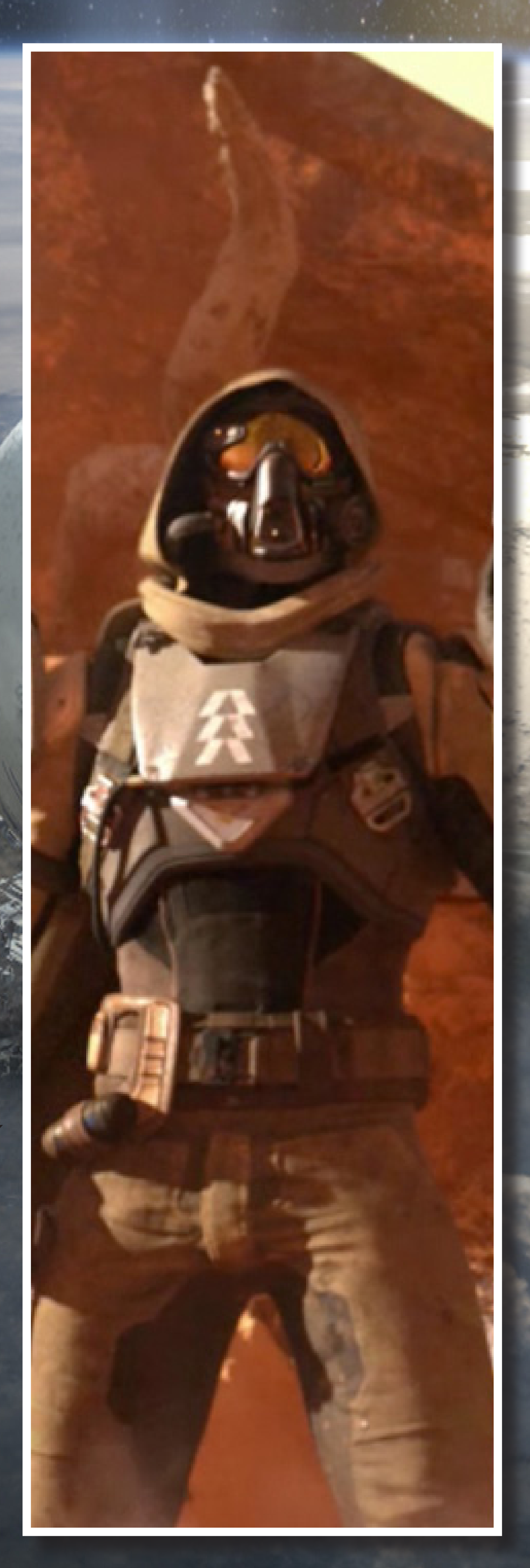
¿Qué es Destiny? ¿Qué es un "Shared World Shooter"? ¿Y qué carajo hace esa enooooorme bola blanca en el cielo? Vale, poco a poco intentaremos desentrañar estas y otras cuestiones del nuevo título de los creadores de Halo que, desde incluso ya, se prevé como uno de los grandes títulos que están por llegar. Y lo va a hacer revolucionando el concepto de Shooter.

Comencemos con el guion. La humanidad ha tenido una época hegemónica de expansión por el universo colonizando varios planetas. Eran buenos tiempos hasta que nos topamos con una raza que rivalizaba con la nuestra por ostentar el título de especie dominante. Casi nos llevaron a la destrucción completa pero aún queda algo de esperanza y está depositada en Last City, último bastión humano que resiste. Afortunadamente parece ser que contamos con algún aliado ahí fuera que nos protegerá como si de un guardián se tratara. Es la misteriosa esfera blanca conocida como The Traveler (El Viajero). Poco se sabe sobre este misterioso aliado salvo que nos ayuda y que con su llegada comenzó la expansión humana por el universo.





¿Cómo os quedáis con este planteamiento? Pues esto es solo el principio. Destiny pretende cambiar el concepto que tenemos de los shooters. Eric Hirshberg, CEO de Activision, ha definido a Destiny como "Shared World Shooter" (perdón ¿me puede repetir?). ¿Shared World Shooter? Sí, queridos lectores. Destiny está concebido para ser vivido en compañía aunque también podremos ser unos lobos solitarios si nos apetece. Mientras avanzamos en nuestro periplo por salvar nuestra existencia nos iremos encontrando con distintos eventos de otros jugadores en los que podremos prestar ayuda o, directamente, hacer como que no hemos visto nada. Seguramente nos interese ayudar ya que así conseguiremos suculentas recompensas y podremos mejorar a nuestro personaje y/o armamento, lo cual será prácticamente indispensable para tener éxito en nuestro cometido. Como veis el sentimiento del elemento cooperativo está muy pero que muy arraigado aunque no todo será así ya que parece ser que también contaremos con un modo competitivo en el que podremos dar buena cuenta de otros supervivientes. Otro dato de interés es que lo que consigamos en el modo cooperativo podremos mantenerlo en el modo competitivo y viceversa. Como ya vimos en el E3 durante su gameplay, tras derrotar



"SHARED WORLD SHOOTER" NUEVO CONCEPTO DE LA MANO DE DESTINY

a unos aliens y hacernos con un botín continuamos nuestra aventura hasta que se nos presentó, de una manera totalmente espontánea, la oportunidad de derrotar a un colosal Devil Walker junto con otros jugadores. Este será el espíritu de Destiny.

Cómo afrontemos los obstáculos que nos propondrá esta aventura llena de acción y viajes espaciales dependerá, en gran manera, de la elección de nuestro personaje. Se nos presentan tres opciones: Los Cazadores son cazarrecompensas del futuro que emplean sus artes del sigilo y sus armas a larga distancia para finiquitar a los enemigos. Los Hechiceros combinan el poder de las armas con potentes hechizos otorgados por El Viajero con los que destrozar todo a su paso. Por último tenemos a los Titanes (solo con el nombre ya imponen), expertos en el manejo de armas pesadas y ataques cuerpo a cuerpo. Dependiendo del personaje que elijamos es posible que la historia tenga unos matices u otros según ha dejado caer Bungie. Las decisiones que tomemos también afectarán a esta ¿Cuáles?



>>

TRES CLASES PARA ELEGIR. TRES CLASES PARA ENFRENTAR LA AMENAZA DE DISTINTAS FORMAS

Con estos personajes podremos visitar un número, por el momento, indefinido de planetas con cierta libertad. En ellos encontraremos ruinas de la antigua colonización humana destrozadas a causa de la guerra. Entre estos planetas podremos encontrarnos bastantes "cercanos" como Marte o Venus y quizás algunos más lejanos o incluso desconocidos, de los que no tenemos la más mínima información sobre su entorno, si es hostil, o no. Lo que sí es seguro es que habremos de proceder con precaución.

Para llevar a cabo esta obra Bungie ha desarrollado un nuevo motor gráfico con el que llevar a la máxima expresión cada detalle que veamos en pantalla. Ya en su presentación vimos de lo que eran capaces sobre todo en la iluminación del destello de las armas en enclaves con poca luz. Este nuevo motor gráfico permitirá exprimir el potencial de la nueva generación regalándonos momentos realmente intensos y de gran belleza que nos dejarán con la boca abierta e incapaces de soltar el mando.

Si el apartado gráfico es de los que quitan el hipo no menos importante lo es el sonoro ya que nos ayuda a sumergirnos, si bien incluso más que el gráfico, en el mundo que observamos. Para ello Bungie ha querido contar de nuevo entre sus filas para este encargo con Marty O'Donell quien ya estuvo a cargo en los anteriores títulos de Halo y viendo (aunque más bien escuchando) su trabajo podemos estar tranquilos de que nuevamente conseguirá emocionarnos.

Poco más podemos decir sobre Destiny sin caer en la suposición o la invención pues no podremos juzgar el título al 100% hasta el día de su salida que aún está bastante lejos pues está anunciado para el 9 de Septiembre de 2014 si bien es cierto que si reservamos el jue-

DESTINY

PLATAFORMAS: PS3, 360, XBO

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ



go tendremos acceso anticipado a su beta, lo que nos dará bastantes elementos para hacernos una muy cercana idea del producto final. Destiny está anunciado para PS3 y 360 así como sus hermanas mayores PS4 y ONE. La gran incógnita es si lo veremos en PC, algo que los usuarios de esta plataforma esperan como niños los regalos de reyes.

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY® XIII

EL TIEMPO EN CONTRA: TRECE DÍAS PARA EVITAR EL FIN DEL MUNDO

Demos la bienvenida a nuestra heroína Lightning en esta nueva entrega de la saga de rol más famosa de todos los tiempos



De la mano de Square-Enix nos llega un nuevo título de su saga más exitosa: Lightning Returns: Final Fantasy XIII, tercera entrega dentro del universo de la treceava entrega. No obstante no es una secuela directa de Final Fantasy XIII-2 como este lo fue de Final Fantasy



XIII sino que pertenece a una compilación conocida como Fabula Nova Crystallis (“La nueva fábula de los cristales” según la página oficial de Square-Enix) que engloba a Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2, Final Fantasy XV, Final Fantasy Type-0 y este Lightning Returns.

En lo que a este lanzamiento se refiere encarnamos a nuestra ya conocida Lightning quien despierta en el mundo Novus Partus tras 500 años cristalizada. Este nuevo mundo está conformado por cuatro islas rodeadas por el Océano del Caos y suspendido sobre un inmenso vacío. Nuestro deber es el de luchar contra el fin del mundo (ahí es nada) que las fuerzas del mal quieren llevar a cabo, comenzando por el asesinato y desaparición de personas en la que parece ser la ciudad central del juego: Luxerion, y para ello disponemos de trece días para cumplir tan ardua tarea.

Con esta premisa comienza nuestra aventura. Lo que más sorprende, obviamente, es que tenemos la presión de un tiempo determinado para tener éxito, siempre presente en nuestra pantalla con el icono de un reloj.

Esos trece días pueden suponer una carga de apremiante emergencia para el jugador pero no os preocupéis pues podremos disponer de más tiempo e incluso de menos, todo ello depende de las decisiones que tomemos y de las tareas que finalicemos. Así, por ejemplo, puede existir el hecho de que salvemos a una persona pero nos descuenten tiempo de los trece días hasta el apocalipsis. Esto conlleva una carga moral que nos obliga a elegir a quién salvamos y a quién sacrificamos, concepto que, bien trabajado por los desarrolladores, puede convertir a este Final Fantasy en un grande entre los grandes. Tal es así que nuestro paso por el mundo tendrá consecuencias para este, transformándolo y cambiando la experiencia de los jugadores. Este concepto ha sido bautizado como "World Driven". Otra novedad que se incorpora es la inclusión de misiones secundarias que se activan, entre otras, hablando con los NPCs concretos del juego.



TÚ ELIGES A QUIÉN SALVAR Y A QUIÉN SACRIFICAR





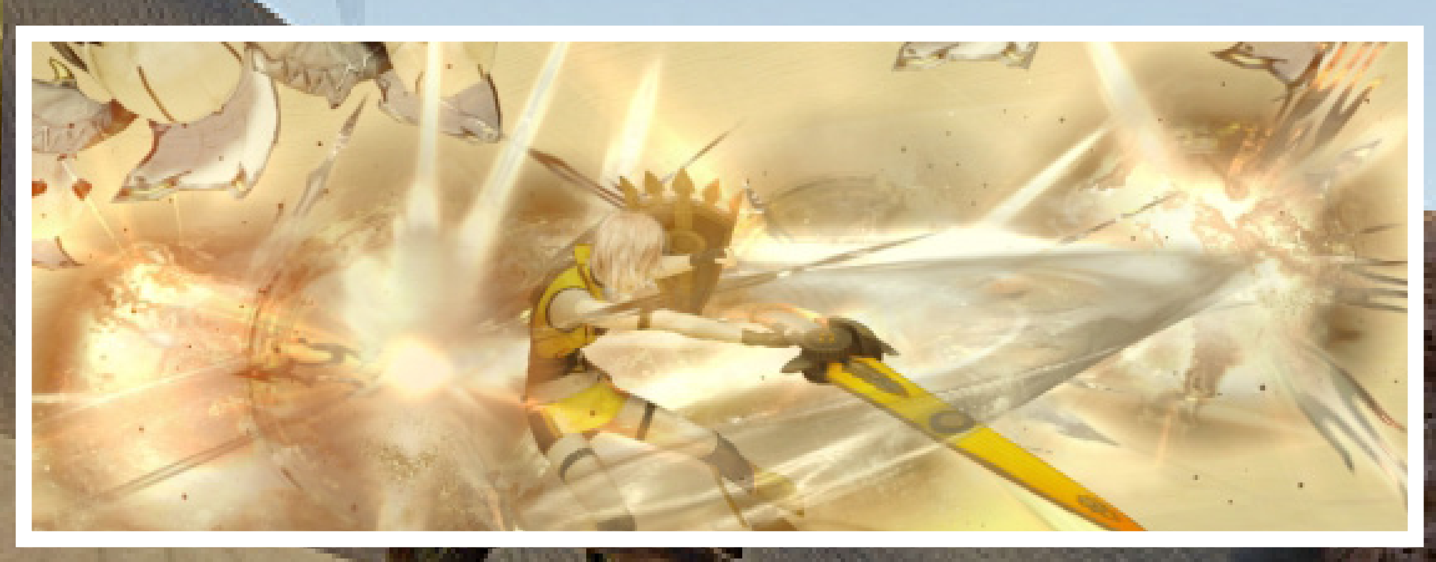
Incluso contamos con un ciclo día/noche que también interfiere en el mundo. Así por el día las calles estarán abarrotadas de gente y por la noche se llenarán de enemigos con los que combatir. Durante el combate el tiempo del reloj se detiene y una vez finalizado podremos conseguir más minutos u horas para engrosar nuestro tiempo. Este ciclo no solo afecta a personas y enemigos sino que también al transporte (sé que os estáis riendo en este momento). Así pues durante el día encontraremos con más facilidad viajes para tomar el tren que conecta las cuatro islas y, en el caso de que sea de noche, lo tendremos más complicado (ya no parece tan de risa ¿verdad?). Realmente interesante. Esto recalca más, aun si cabe, que Square-Enix quiere transmitirnos e incluso grabarnos a fuego que el paso del tiempo será algo verdaderamente importante. Pero ¿qué ocurre si no completamos el juego en el tiempo requerido? Pues que tendremos que comenzar de nuevo pero conservando parte del progreso. Está claro que podremos completarlo, de sobra, en los trece días (una hora real de juego es un día en la aventura) que se nos exige pero deberemos de tener cuidado porque podremos pifiarla.

COMBINA Y PERSONALIZA UNA GRAN VARIEDAD DE TRAJES CON DISTINTOS BENEFICIOS

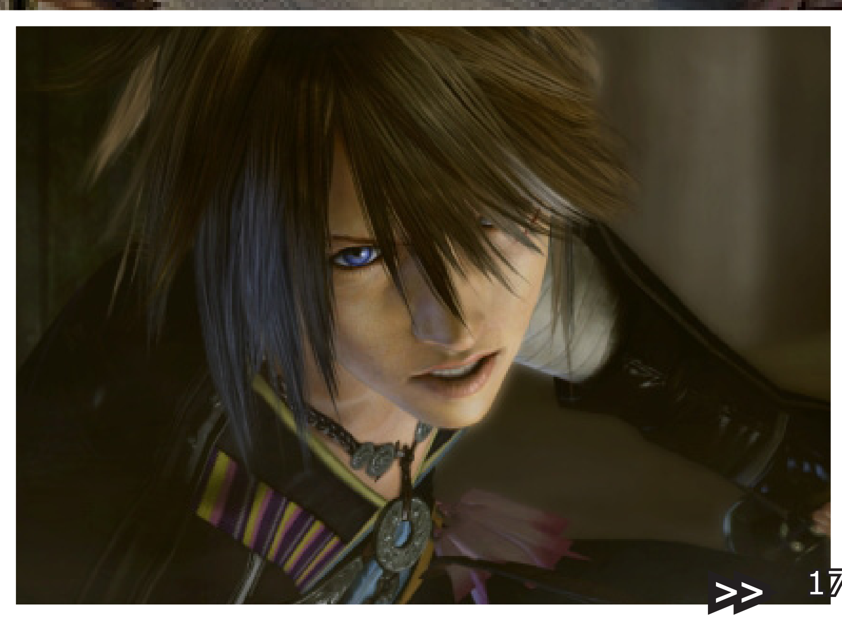


Nuestra heroína será el único personaje al que manejaremos durante nuestro periplo a excepción de los ya clásicos y queridos chocobos que nos servirán para explorar el vasto mundo. Esto puede suponer, de entrada, un paso atrás pero nada más lejos pues el sistema de combate ha sido remodelado. Ahora basta con tocar un botón para que Lightning realice una acción concreta. Esto, sumado al cambio del aspecto, que será indispensable en cada combate, dará lugar a luchas realmente dinámicas y vivas, pues también dispondremos de bastante libertad de movimiento. El cambio de traje, como ya he dicho, será indispensable debido a que tendremos una barra de tiempo de acción que se irá consumiendo a medida que combatamos y se rellenará automáticamente cuando cambiemos nuestro aspecto. Cada aspecto nos dará una serie de facultades tales como atacar con el poder del hielo, fuego, rayo, etc. así que cada enemigo responderá mejor o peor ante nuestros ataques.

La personalización de Lightning también será uno de los puntos fuertes de esta entrega pues podremos elegir entre una gran variedad de espadas y escudos así como de trajes, que nos proporcionarán unas habilidades u otras según los que elijamos como aumento de fuerza, defensa, magia, etc. La combinación de ellos será clave. Además podremos colorearlos como mejor nos parezca gracias a una amplísima paleta de colores e incluso podremos vestir a nuestra salvadora con gafas de sol, entre otras. Esto repercute en millones de combinaciones posibles y una personalización máxima y única por cada jugador. También se ha querido proporcionar un gran control sobre nuestro personaje cuando no estamos en combate. Ahora Lightning además de correr puede saltar, rodar, deslizarse por un poste e incluso trepar. Con estas acciones podremos explorar distintas rutas para avanzar y ligado con el paso del tiempo supondrá una manera distinta de jugar cada vez que comencemos. Además podremos hacernos fotos en distintos lugares y compartirlas con nuestros amigos.







>>

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

PLATAFORMAS: PS3, 360

GENERO: ROL

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMÉNEZ

Como podéis apreciar en las imágenes Lightning Returns: Final Fantasy XIII presenta un mundo endiabladamente bello llevándonos desde el desierto a la jungla pasando por montañas y ciudades. Si algo se caracteriza Final Fantasy es por su belleza y aún más por su nivel de detalle (solo hay que ver, por ejemplo, los detalles de la ropa o el pelo de Lightning). No solo a nivel gráfico destaca esta saga sino también a nivel sonoro. Siempre lo destaco: una buena Banda Sonora que nos meta en el juego es in-dis-pen-sable. En esta ocasión repite Mashashi Hamauzu y estoy convencido que no nos defraudará a los más exigentes.

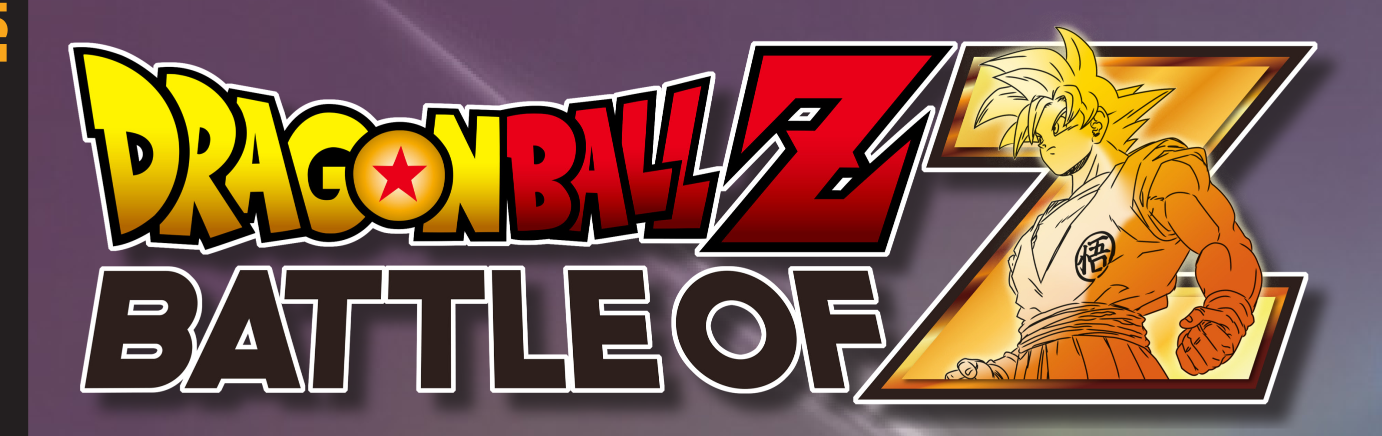
El lanzamiento de Lightning Returns: Final Fantasy XIII está anunciado en Europa para el 14 de Febrero de 2014, regalo perfecto en el día de los enamorados para vuestra pareja gamer, para PS3 y 360. Como coleccionista que soy (el director de Creative Future me adora por ello) me veo en la obligación de haceros saber que cuenta además de una edición de este tipo que incluye un reloj plateado de bolsillo, un código DLC con el traje de nuestra amada Aeris y un libro de arte de tapa dura de 80 páginas.



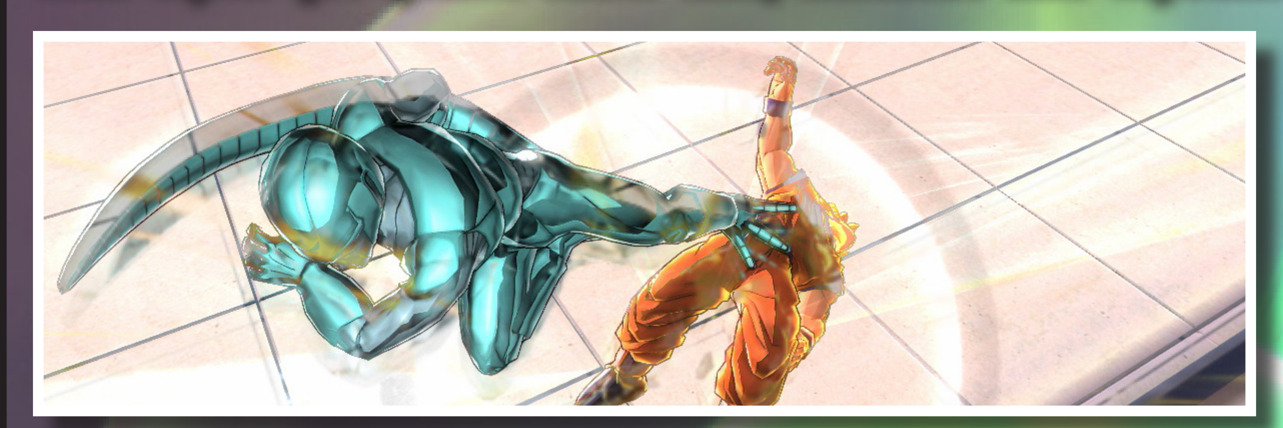
DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



El próximo 24 de enero llega a nuestras consolas lo nuevo de Dragon Ball Z: Battle of Z, basado en la última película de esta larga saga conocida por todos. Y para todo aquel que quiera saber mas, hacemos este especial



Esta nueva entrega de Dragon Ball que llegara para PS 3, PS Vita y Xbox 360 coge el relevo de Budokay Tencaichi donde podremos combatir tanto en tierra como por el aire.

Tendremos varios modos de juego, el modo individual que constará de 60 misiones en las que podremos elegir entre 70 personajes, ya sea Gokuh y compañía o sus enemigos. En estas misiones podremos revivir toda la historia de Dragon Ball Z, desde la saga de los Saiyans hasta la última película en la que nos enfretaremos al Dios Bills.

El modo mutijugador es el que trae más novedades pues en este podremos combatir hasta 4 jugadores. En este modo también tendremos todas las sagas, pero modificada para encajar con los combates multiples. Por último, otro modo multijuga-

dor, solo que esta vez serán 8 jugadores en batallas 4 vs 4, pudiendo también editar los personajes y los patrones de colores de la ropa.

Como es costumbre en los juegos de Dragon Ball tendremos todos los ataques a distancia de los personajes, pero a diferencia de otros juegos, en este no dispondremos de un botón para recargar la energía, para eso tendremos que hacerlo a la vieja usanza, es decir machacar al enemigo a golpes hasta que tengamos energía para otro ataque especial. También tendremos combos que podremos realizar, así como en los modos multijugador realizar ataques conjuntos para machacar a la pobre víctima de turno.



PREPÁRATE PARA REALIZAR COMBATES TREPIDANTES DE 4 VS 4



NUEVA ENTREGA DE DRAGON BALL Z EN LA QUE PODREMOS VIVIR TODA LA HISTORIA MODIFICADA PARA ADAPTARLA A 4 JUGADORES

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

PLATAFORMAS: PS3, 360, PS VITA

GENERO: LUCHA

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ



Otra novedad respecto a la jugabilidad es que los combates tendrán que ser un poco más estratégicos, pues tendremos que saber cuándo replegarnos, cuándo lanzarnos con todo o cuándo realizar ataques a distancia, pues de ello dependerá la victoria o la derrota, sobre todo teniendo en cuenta que no todos los personajes serán lo mismo. Algunos de ellos serán luchadores cuerpo a cuerpo, a otros se les dará mejor los ataques a distancia, otros estarán para apoyar a sus compañeros y el último tipo será para entorpecer al enemigo. Además cada tipo de luchador podrá verse alterado según en qué transformación este. Por ejemplo Freezer según en qué transformación este tendrá unas habilidades u otras que harán que cambie completamente el rol que juega en el combate.

En el aspecto visual ha mejorado notablemente pues el estilo 3D está mucho más conseguido que en otras entregas, y se nota sobre todo en las caras. También dará mucho juego la personificación de los personajes, así como los trajes que seguramente se incluirán en los DLC's. Por poner un ejemplo en el DLC que viene con la edición coleccionista podremos ponerle a Gokuh el atuendo de Naruto en modo Sennin, al igual que se pudo poner le traje naranja de Gokuh en la última entrega de Naruto.

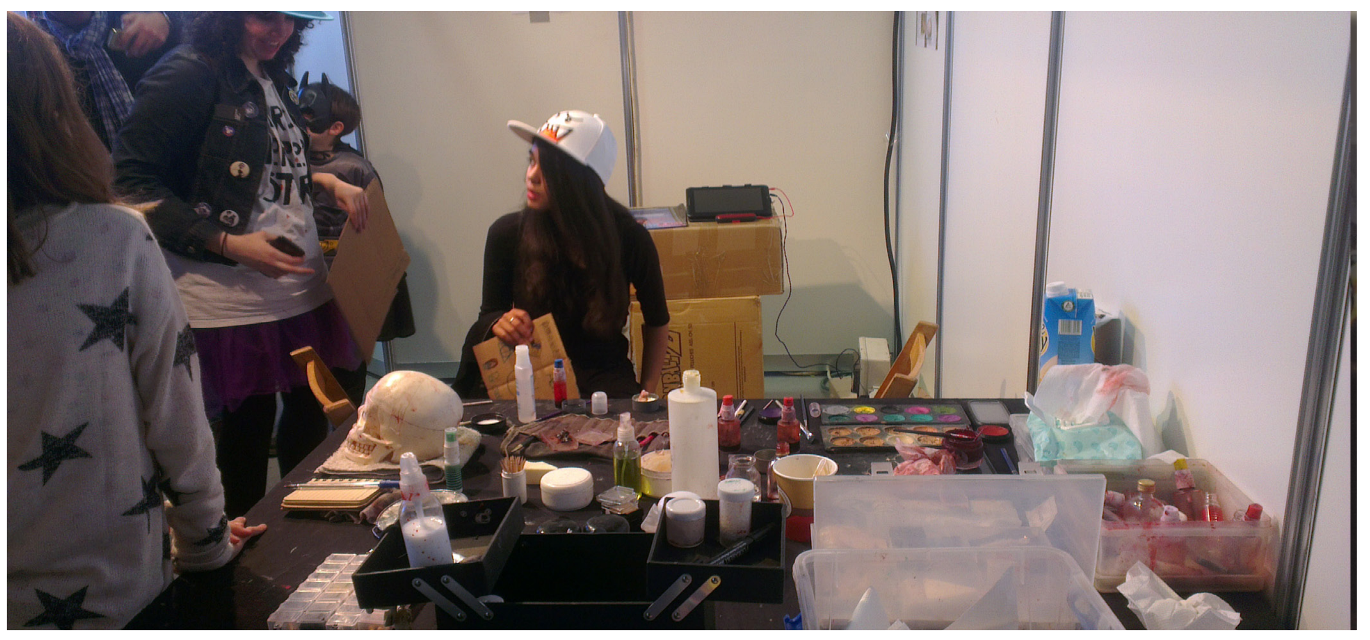
En definitiva se tratará de un juego que si bien puede tener muchas posibilidades, probablemente los que más atraídos se sientan serán los fans de la serie o a los que les guste esta clase de juegos.

EXPOCOMIC 2013

Hace unos días se pudo disfrutar en Madrid, en el pabellón de Cristal de la Casa de Campo del Expocómic 2013. Desde el viernes 12 hasta el domingo 15 de diciembre, pasaron grandes talentos del cómic español y estrellas internacionales, Ariel Olivetti, Santiago Martín Salvador, Arthur de Pins, Inaki Miranda, Ken Lashley, o Mahmud Asrar, también se pudo participar en actividades de lo más especiales, Karaoke, Teatro, Concursos, exposiciones,... y merchandising, todo lo necesario que cualquier amante del sector pueda desear

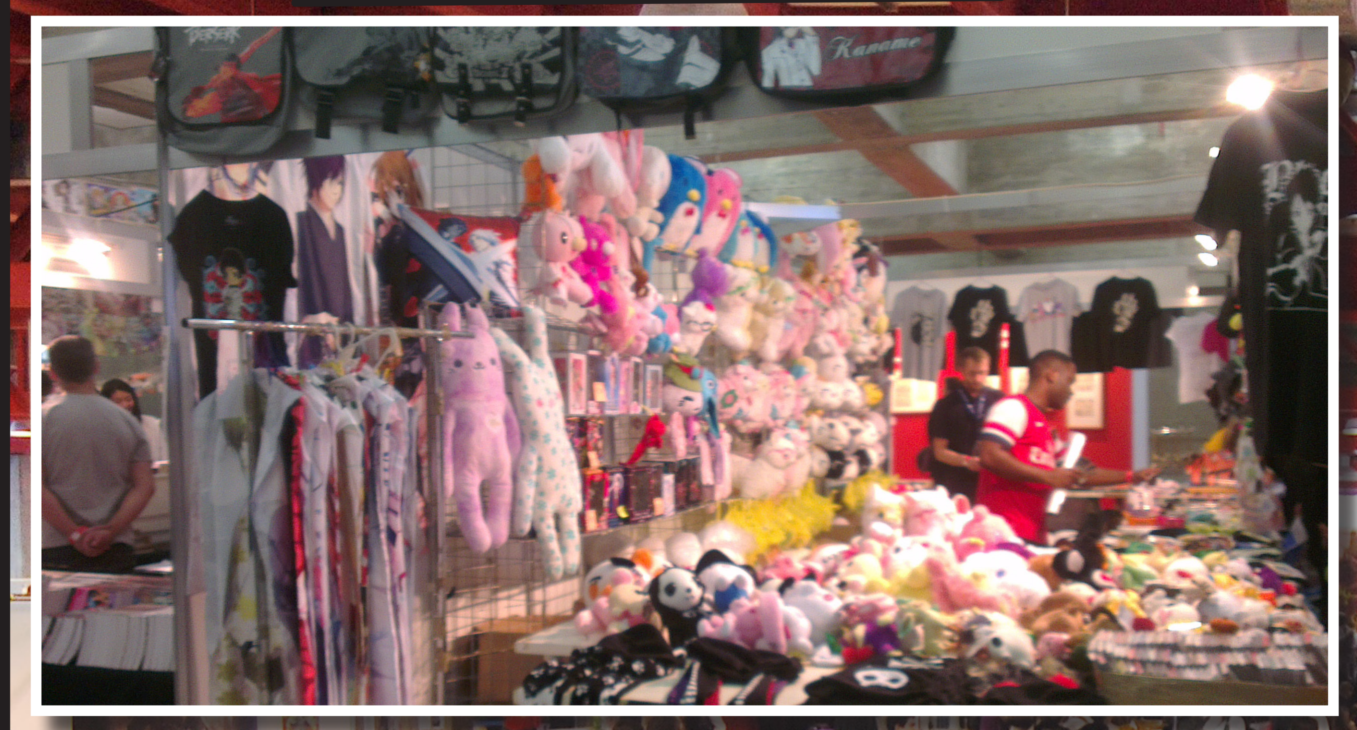



PAC-MAN
namco
TEKKEN UNLIMITED
TAG TOURNAMENT 2




WORLD WARCRAFT
WORLD WARCRAFT
WORLD WARCRAFT
WORLD WARCRAFT
AMADO MMORPG...

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



Las grandes marcas del cómic también tuvieron su representación a lo largo del fin de semana haciendo acto de presencia y fascinando a todos los asistentes Sin lugar a dudas el mejor Expocómic de todos los años. La organización y la venta de entradas hicieron más fá cil el acceso al evento. Aprovechando la fiesta del cómic en Madrid, se concedieron durante el fin de semana, los diferentes "Premios Expocómic"

Como siempre la Asociación Española de Amigos del Cómic y todos los que hacen posible este acto se lo han currado, como llevan realizando desde 1998, Expocómic viene con mucha ilusión y gran expectación por todos.

Los juegos también tuvieron cabida, desde árcades, juegos de tablero y de rol e incluso practicar con las espadas.

Los cosplays han tenido un hueco en Expocómic donde siempre son agradecidos y valorados, por supuesto, vestimentas realmente asombrosas.

Y por supuesto, merchandising y cómics, muuuchos cómics.

Las exposiciones que recorrían el espacio hacían bastante ameno el recorrido, sin poder aburrirnos ni un instante y pudiendo hacer siempre algo diferente en cada paso. La exposición de Métapop fue realmente interesante.

El escenario centran fue el centro de atención del evento y del que todo el mundo pudo aprovecharse. Pudimos disfrutar de una gran actuación, representando una batalla por la fuerza. Un éxito de Expocómic, esperamos pronto el ExpoManga 2014!


¡¡CREATIVE FUTURE
4º ANIVERSARIO!!
¿QUIERES GANAR UNO DE ESTOS JUEGOS?
THE BUREAU
FINALIZADO
BORDERLANDS 2
INFINITE
2K
GAMES
Entra en nuestro blog y enterate:
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CURIOSIDADES

Continuamos con el recopilatorio de las mejores curiosidades publicadas ¡Esperemos que os gusten!

¿DONDE ESTÁ LA OTRA MITAD DE MI ÁRBOL?

Pensábamos que no se podía innovar nada con el árbol de navidad, que ya estaba todo inventado y probado, pero de pronto llega Ryan Kelly y nos deja con la boca abierta. ¿Qué mejor forma de dejar a todos perplejos? Pues, este muchacho con un poco de originalidad ha pensado en partir su árbol en dos (si, realmente esta partido en 2, el portal no es de verdad), y colgar del techo la mitad superior de este, pero claro, todo esto no tendría sentido sin los aros de color rojo y azul que le ha añadido

¿Te atreves a hacer lo mismo con el tuyo?



COJINES DE 3 Y 1/2

Si después de tomaros los chupitos necesitáis tumbaron un poco que mejor forma de hacerlo que con un cojín con forma de disquete de 3.5”, bonito y cómodo.



¿CONOCES EL MINI-NINTENDO?



Mucha gente ha tenido una Nintendo o una Super Nintendo hace ya años, y mucha gente aun la conserva, y es muy normal porque estas fueron de las primeras consolas que impulsaron nuestra adicción a los videojuegos. Pues hoy os traigo para que veáis una réplica exacta (aunque no en su interior) de una Super Nintendo pero a una escala bastante pequeña ya que cabe en la palma de nuestra mano.

CHUPITOS COMECOCOS

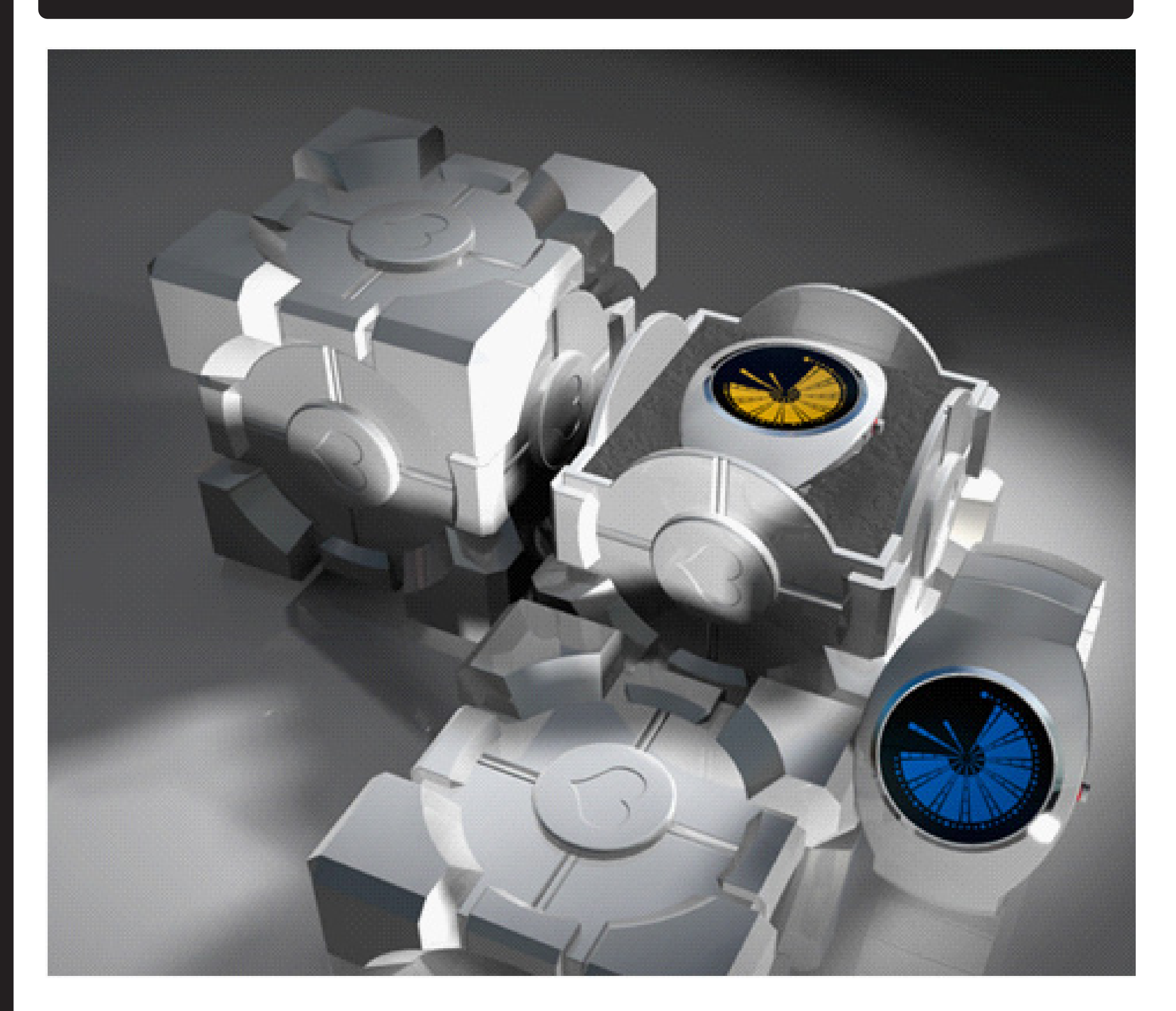






¿Un chupito? Unos vasos con un detalle de pacman para tomaros un chupito con los amigos o la familia de la mejor forma.

MIRA LA HORA EN TU PORTAL



¿Os gustan estos relojes? Ahora está de moda encontrarnos por ahí objetos relacionados con el videojuego Portal 2, como habéis visto tanto en el número anterior de Creative Future como en este os habéis encontrado otros objetos. Esta vez os mostramos unos relojes de pulsera, el diseño de los dos modelos que hay, aunque parezca el mismo, no lo es, uno lleva una pantalla OLED y el otro es un analógico revestido con tinta fluorescente, fijo que ahora sí os habéis quedado con la boca abierta, pues nada, ahora solo toca esperar que lleguen a nuestras tiendas.

DESBLOQUEA TU CASA CON ESTE ORIGINAL



Ya no tendrás que tocar la puerta, solo desbloquearla… bueno, aun tendrán que mejorar la alfombra para que haga eso pero seguro que lo continuaras intentando hasta entonces.

ESPEJO A LAS ESTRELLAS



¿Hace falta que te diga en que película está basado este espejo? Fijo que no, porque te habrás dado cuenta rápidamente que es a Stargate ¿Original no? Solo le faltaría el iris, pero no creo que te haga falta.



LA NUEVA GENERACIÓN LE HA SENTIDO MUY BIEN AL PREFERIDO DE DICE

Battlefield 4 llega a la nueva generación de consolas dándonos la posibilidad de jugar partidas multijugador de hasta 64 jugadores

La historia que tenemos es la misma como ya es de suponer que el juego para su versión en Playstation 3 y Xbox One aunque la pondremos para tengáis un análisis completo y los que estéis pensando en adquirir el juego para Xbox One o Playstation 4 la conozcáis.

Esta es la cuarta entrega de la franquicia de EA y DICE. En esta ocasión encarnamos a Recker, marine miembro del escuadrón Tombstone cuyo principal objetivo es evitar un conflicto a escala mundial con China. Para ello recorrerá distintas localizaciones e interactuará con su comando para lograr tener éxito.



Así se nos presenta esta nueva entrega cargada de acción. Esta vez podemos ordenar a nuestro escuadrón que ataquen a los enemigos que elijamos, cosa que es de agradecer porque nos salvarán en más de una ocasión. En el modo campaña, además, podremos elegir, en varias zonas, la manera de proceder: asalto o sigilo así como las armas que llevemos gracias a los cajones de suministros (similar a Bad Company 2) lo que nos dará variedad a la hora de avanzar. El argumento, si bien es espectacular en un principio, va perdiendo interés conforme se avanza llegando a echar de menos el de la anterior entrega e incluso en esa ocasión no era de las mejores pero al menos sí lograba mantenerte con el interés. De hecho te obliga a rejugarlo por los coleccionables y las armas que se desbloquean para el modo multijugador, que seguro que se nos escaparán bastantes. Poco más se puede profundizar sobre este modo. Si empezamos a comparar el juegos en la distintas generaciones

de consolas (Playstation 3- Xbox 360 y Playstation 4-Xbox One) lo más significativo como era de esperar son los gráficos. Las texturas ahora cogen una resolución que se ajusta más a los real de lo que veníamos acostumbrados, porque si alguno lo recordáis, EA ya mostraba imágenes de Battlefield 3 que fácilmente se confundían con la realidad de tal forma que era imposible saber si lo que estábamos viendo era parte de un videojuego o parte real, pues imaginaros ahora con un nuevo juego y encima en una nueva consola, el resultado es simplemente espectacular. La jugabilidad en esta versión no es muy diferente de

USA TODO LO QUE ENCUENTRES EN EL ESCENARIO: ARMAS, VEHÍCULOS, EDIFICIOS...

la que podemos disfrutar en Xbox 360 y Playstation 3, tal vez comentar que los stick del nuevo mando es cierto que nos ayudarán a mejorar nuestra precisión.

La gran mejora la veremos en el modo multijugador. Ahora por fin podremos disfrutar más de enormes mapas que trae Battlefield 4. En las otras plataformas a veces nos faltaba gente o nos sobraba mapa e incluso siendo 24 jugadores. Ahora eso se ha acabo porque podremos jugar hasta 64 jugadores en el mismo, algo que ya incluía la versión para PC.

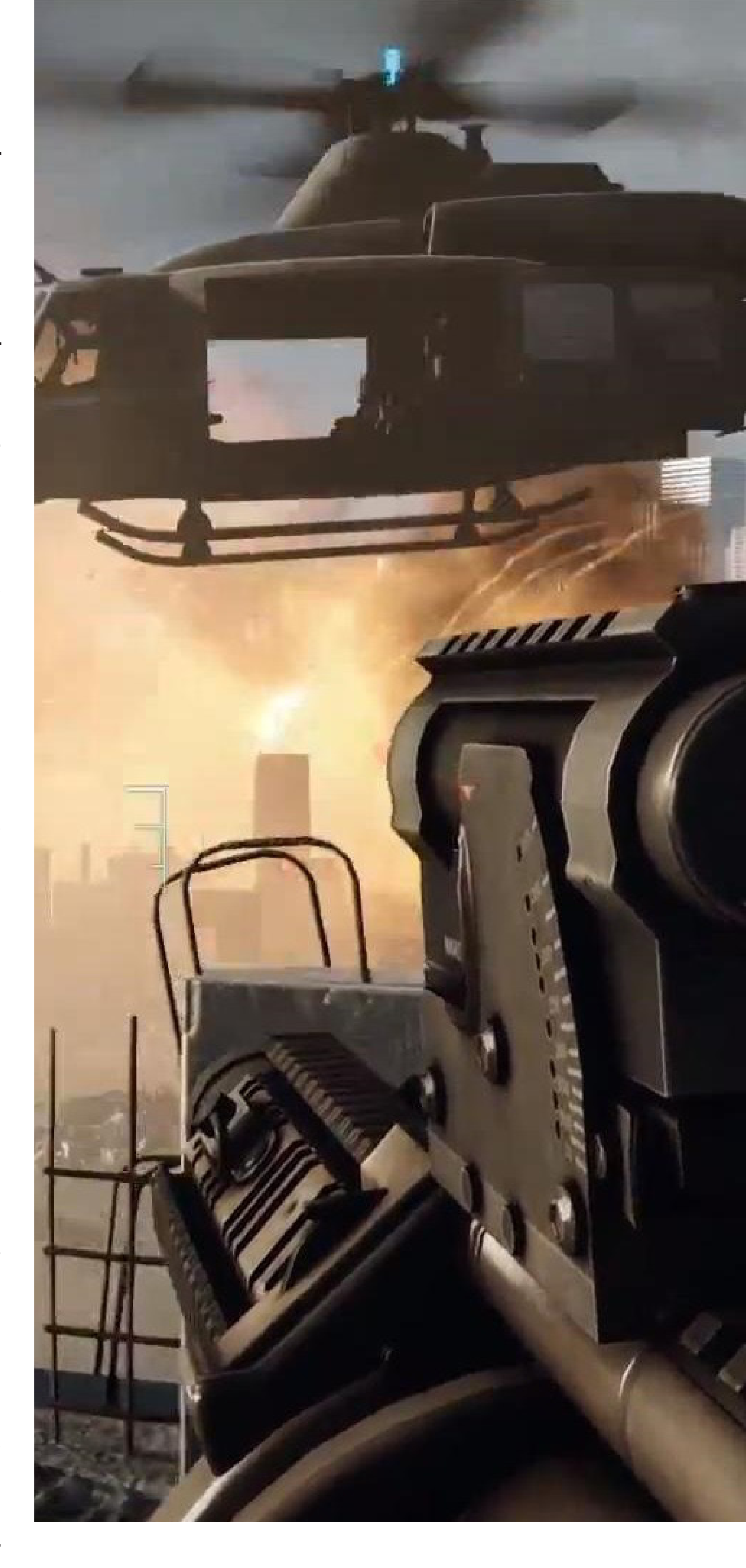
¿Qué más cosas incluye el juego que ya teníamos en las anteriores versiones? Esto ya lo contamos en nuestro anterior análisis para las versiones de Playstation 3 y Xbox 360 pero como ya hemos contado arriba abra gente que no hayáis leído el anterior y directamente os decantéis por el juego para las nuevas consolas.

En esta nueva entrega, respecto con la anterior, se han modificado algunos aspectos como poder usar más variedad de armas con cada clase



permitiendo así usarlas en distintos aspectos como CQB, tirador selecto, etc. dándole aún más variedad y personalización a la hora de actuar. Y hablando de personalización ahora puedes configurar tu gran arsenal, porque hay muchísimas armas donde elegir, tanto en miras, llegando a combinar una ACOG X4 con las metálicas inclinadas, por ejemplo, con distintos tipos de láseres y linternas, modificaciones para el cañón, grips... y una gran variedad de colores. Los vehículos no se quedan atrás y ahora tendrás varias opciones para elegir como arma principal y secundaria. Esto se traduce en orientar más tu vehículo para hacer más daño a la infantería enemiga, a los vehículos del enemigo o una combinación de ambos.

La novedad en vehículos la tenemos en su versión acuática de la mano de las ya conocidas lanchas a las rápidas motos de agua y a su increíble lancha de combate. Esta última hará las delicias de los amantes de los vehículos pesados terrestres pero esta vez en superficie acuática. Realmente Battlefield pedía a gritos esta inclusión porque teniendo ya vehículos aéreos y terrestres no se entendía que no se hubieran tomado la molestia de realizar a sus homólogos cortando las olas (solo una pobre lancha rápida en Battlefield 3).



¿Qué es Levolution? Es la capacidad de cambiar el mapa mientras jugamos. No

PLATAFORMAS: PS3, PS4, 360, XBO, PC

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: DICE

18

www.pegi.info

NOTA

9.2

BATTLEFIELD 4

HISTORIA	9.1
GRAFICOS	9.3
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

se reduce simplemente a derribar una casita pequeñita como ocurría en anteriores entrega de la saga. No. Va más allá. Esta vez podremos derribar una presa para inundar el mapa quedando gran parte de él inundado o demoler una gigantesca antena de comunicaciones, matando al instante a todo el que se encuentre debajo. Incluso podremos estrellar un acorazado contra una isla. Increíble ¿verdad? Se consigue así que el mapa sea dinámico, algo con lo que se puede interactuar y que no solo sea tierra bajo nuestros pies. Pero la novedad más novedosa, valga la redundancia, viene de la mano del Comandante en el que un jugador toma ese papel y se dedica a prestar apoyo logístico al resto del equipo enviando drones localizadores de tropas o con pulsos EMP para interferir las comunicaciones enemigas así como disponer de un AC130 o enviar vehículos y suministros al campo de batalla mientras realiza un escáner completo del mapa. En algunos mapas incluso puede lanzar un misil de crucero. También puede comunicarse con las distintas patrullas y coordinarlas para lograr un objetivo concreto. Sin duda un comandante puede suponer la diferencia entre ganar o perder una partida.

CONCLUSIÓN

Battlefield 4 para la nueva generación nos llega con el mismo juego pero con significativas mejoras. El apartado gráfico ha mejorado con creces gracias a las nuevas tecnologías y el modo multijugador ahora verá todo su esplendor en las consolas.





LLEGA FORZA MOTORSPORT 5 CON UNA GRÁFICOS ESPECTACULARES Y UN CONDUCCIÓN INMEJORABLE

Esta espléndida saga que ya nos llegaba para Xbox 360 se lanza ahora para la nueva generación en Xbox One. Posiblemente el mejor simulador de coches que hay hasta el momento y ello lo defiende con su gran potencial ¿Preparado para subir?

Historia ya sabéis que no trae este juego porque no es su finalidad pero si contamos con gran variedad de campeonatos y opciones que nos cubrirán esta necesidad. Lo primero que hace FM5 para enseñarnos lo que nos trae con esta edición es obligarnos a realizar una carrera de prueba. Desde este momento, desde el primer brillo que vemos en el chasis del McLaren que nos enamoraremos de este juego. Desde el comienzo nos daremos cuenta del gran potencial que muestra este juego y del buen uso del nuevo mo-

tor gráfico que han hecho. Los acabados de los vehículos, los detalles de los escenarios y los efectos de los golpes dejarán el listón muy alto a los juegos que vengan por detrás.



La primera carrera no nos dejará probar todo ya que vendrá con el control de frenado y las marchas automáticas y demás ayudas activadas, para que no se nos complique mucho esta primera carrera. Veremos durante también los efectos del clima como son los rayos de sol cuando nos llegan de frente y las sombras durante todo el recorrido, aunque este solo es el comienzo del juego.



Ligas y Campeonatos. Cuando hayamos terminado nuestros roces por el juego dispondremos de varias ligas para disputar entre las que se incluyen Sport Compact, Sport RT, Class Competition, Vintage y Exotic. Que a su vez estarán divididas en unos cuantos campeonatos como el Compacto deportivo moderno, Rally Comercial y Supermini, aunque como ya supondréis, y si no, os lo digo, no podremos competir en todos porque cada uno tendrá sus propias especificaciones ya sea tener un número de medallas, un tipo de coche o una serie de características añadidas a nuestro bólido.





MÁS DE 200 COCHES DESDE EL COMIENZO DEL JUEGO

¿Con que coches comenzaremos? Pues inicialmente no tenemos muchos aunque si los suficientes para comenzar. Algunos de los coches que tendremos al principio serán: Audi RS 3 Sportback Limited Collector Edition, Subaru BRZ 2013, Audi R3 Sportback, Mazda RX-8 R3 y Volkswagen Golf R 2010. Cada coche dentro del juego contara con sus propias características y por supuesto importantísimas a la hora de competir como la Velocidad, Manejo, Aceleración, Inicio y Frenos, y por supuesto, sin olvidar la cilindrada y la tracción. También podremos modificar las ayudas que tenemos en los coches a la hora de jugar como el trazado óptimo, los frenos (si añadimos el ABS o no), la dirección, la tracción, el control de estabilidad por si queremos tener activado el TCS y el STM, los cambios de marchas y los daños, consumo y desgaste de los neumáticos.

Las carreras. Las carreras serán muy variadas tanto en diseño como en condiciones. No todas serán aptas para las mismas carreras. Los destinos también serán muy variados ya que nos iremos moviendo por todo el mundo con las diferentes pistas que nos ofrecen. Las pista que tendremos en el juego serán: Bernese Alps, Cataluña, Spa, Indianapolis, Le Mans, Laguna Seca, Mount Panorama, Prague, Road Atlanta, Sebring, Silverstone, Test Track Airfield, Top Gear test track y Yas Marina. Aunque la lista sea un poco corta si es verdad que cada uno dispone de varios trazados donde competir.

Cuando comencemos las carreras se nos preguntará por la habilidad del drivatar, es decir nosotros, y según elijamos entre nuevo piloto, media, experto y algunas opciones más nos darás una serie de extras o nos quitarán , por ejemplo, si nuestra elección es Nuevo Piloto se nos penalizará un con -10% de extras en cambio se cogemos el nivel invencible que es más alto tendremos un 65% de estos extras. Dato curioso es que en las carreras no correremos con vehículos controlados por la IA si no con otros jugadores gracias al nuevo sistema de búsqueda. De esta forma siempre cogerá los perfiles de la demás gente de la nube para que pueda competir con nosotros. Realmente no estaremos jugando con esa gente sino que estaremos jugando con coches que usan sus perfiles. Es decir, que se moverán por el circuito de la forma que ellos lo harían. Curioso, ¿no? Lo mejor de esto a la manera inversa, es decir, cuando nuestro Drivatar juegue en otras consolas, es que ganará créditos para nosotros.

Lo coches. La lista completa de coches no la vamos a añadir porque son más de 200 vehículos los que podremos conseguir en el juego aunque serán más de 50 los que podremos añadir a esta

colección mensualmente como el Lotus E21 de 2013, Toyota GT86 y el BMW M5 de 2012. Aunque no dejamos la lista completa como hemos dicho os vamos añadir unos cuentos para ir abriendo boca: Ferrari F50 del 95, Aston Martin One-77 del 2010, Ford Focus RS del 2009, Audi S4 del 2013, Volkswagen Sirocco R del 2011, Renault Sport Clio V6 del 2003 y Viper GTS del 2013. El sonido de cada coche también cambiará y la conducción de él, es un juego para los verdaderos amantes de los coches.

Todos los coches podrán ser mejorados dentro de nuestro garaje. Podremos comprar en la tienda tantas mejoras como nuestro dinero nos dé para cambiar neumáticos, llantas, tren de trasmisión, Plataforma y muchas más cosas. Dentro de cada apartado tendremos diferentes opciones como es de suponer elegiremos entre muchas otras opciones para cambiar. ¿Qué pasa si tenéis prisa y no disponéis de dinero suficiente para comprarlas? Que podremos gastar dinero de verdad, es decir Euros en España, para conseguir fichas dentro de juego. Podremos gastar desde 1 euro para conseguir 100 fichas hasta gastarnos 100 € en 20.000.

El aparatado gráfico solo se puede resumir con una palabra: espectacular. El acabado de los coches, el diseño a milímetro, los interiores y los brillos en el chasis serán solo la punta del iceberg de lo espectacular del juego. Un detalle que os podemos decir es que es un lujazo conducir el coche con la vista interior porque podremos usar el espejo retrovisor y el exterior izquierdo para ver cómo van nuestros rivales, algo lo más de útil a la hora de competir. También contaremos con muchísimos detalles para cambiar en el garaje a nuestro vehículo como el tipo de pintura, de las cuales contamos con docenas de colores, y vinilos para tunear el coche.

Para los que os guste más probar coches y menos competir para ganar puntos podréis jugar en el modo libre donde podréis elegir la pista que os guste y escoger cualquier coche que os apetezca en ese momento de la gran cantidad de vehículos que trae el juego.

Finalmente tendremos el modo multijugador real. Digo real porque si habéis leído el análisis completo veréis que durante las partidas que disputemos en modo un jugador estaremos jugando contra una IA mejorada, la cual simula de manera cada más acertada como nuestros amigos porque ira descargando de la nube los drivatar de cada uno para hacerlos competir contra nosotros. En este modo tendremos muchísimas opciones como jugar una ligas, una carrera de clase o simplemente un evento especial, donde al igual que en el otro modo cada una tendrás sus requisitos para competir.

PLATAFORMAS: XBO	GENERO: CONDUCCION
DISTRIBUIDORA: MICROSOFT	DESARROLLADORA: TURN 10 STUDIOS

3
www.pegi.info

NOTA
9.1

FORZA MOTORSPORT 5		TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.6	MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	9.1	TRADUCCION	10



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

CONCLUSIÓN

Forza Motorsport 5 se posiciona como el primer juego de simulación de vehículos para las consolas de nueva generación y podemos decir que ha dejado el listón muy alto para los que le siguen. Sigue con su línea de anteriores entregas de cuidar todos los detalles y como única pega podemos decir que trae la mitad de la cantidad de coches que teníamos en la última edición que vimos para Xbox 360.



YA NO SOLO MATAREMOS ZOMBIES POR PLACER... ¿O SÍ?

Los zombies nunca nos abandonan y han tardado poco en llegar a las consolas de nueva generación con Dead Rising 3 en exclusiva para Xbox One

Todo comienza cuando en Los Perdidos, California se desata una infección zombie que hace que la ciudad se declaré como zona catastrófica y tenga que iniciarse la evacuación. En 24 horas los aviones comienzan a bombardear la ciudad, y en menos de dos días ya no se espera vida dentro de la ciudad. Pero como es de suponer, no es así, porque nuestro protagonista, Nick, sí esta con vida y dentro de Los Perdidos. Nuestra misión será ayudarlo a salir con vida.

Para los que pasasteis del Dead Rising 2 a este modo no os preocupéis por los guardados, ya que incluye guardados automáticos, era bastante frustrante cuando te mataban dentro del juego y si no habías pasado por un servicio para guardar te ibas al último punto de guar-



dado donde muchas veces perdíamos mucha parte de historia que a habíamos realizado. Es cierto, que en Dead Rising 2 Off the Record si arreglaron ese problema, pero bueno era un comentario para que juguéis tranquilos. El modo historia nos dejará elegir el capítulo en el que queramos jugar, siempre y cuando hayáis pasado al menos una vez por él, por lo que al comenzar el juego sin más opciones tendremos que comenzar una partida nueva. Dentro del modo historia contaremos con varias opciones, estilos de juego de Matchmaking o jugar solo. Estos modos serán buenos para ayudar a que otro jugadores se unan a tu partida, aunque tienes que elegir un modo para comenzar podrás ir cambiándolos según te apetezca en el menú de pausa durante el juego. ¿Qué modos tenemos? Pues tenemos complecionista, donde diremos a los demás jugadores que lo que buscamos es explorar el juego completo

LA TERCERA ENTREGA DE D.R. SERÁ MÁS SERIA QUE ANTES PERO CON PEQUEÑOS GUIÑOS A LOS ANTERIORES



y desbloquear todos los logros; carrera rápida, si solo nos interesa la misión principal; casual, si solo buscar pasar un rato o no eres muy experto en el juego; experto, si nos consideramos muy buenos y solo queremos jugar con gente que realmente domine el juego; o la opción de un jugador, donde no buscamos ayuda ni compañía.

Cuando comencemos veremos que el salto de DR2 a DR3 es muy grande. No tendrá nada que ver el apartado gráfico, ya que además de estar muy muy mejorado, estamos hablando de una nueva plataforma, una consola de nueva generación, y se nota el cambio. También en la jugabilidad; aunque antes contábamos con un juego fluido y unos movimientos buenos ahora se han mejorado con creces. Ya no solo podemos combinar armas, ahora también podemos combinar comida; estas comidas se pueden crear a partir de dos objetos de comida cualquiera siempre y cuando hayamos desbloqueado la clase de combinación. Ahora no solo golpearemos a los zombies, también podemos interactuar o más bien destrozar ciertos elementos del entorno.

No pasará mucho tiempo hasta que tengamos opción de probar todas nuestras armas con los zombies, ya que en este juego tendremos mucho más

que nunca, millones de zombies deseando ser golpeados con nuestras armas, aunque siempre os quedada la opción de coger algún gran vehículo y arrasar con todos directamente. Durante el juego además de sobrevivir y escapar de la ciudad, tendremos que hacer misiones. Tendremos que ayudar a otra gente también para que se salven de esta locura, y por supuesto acabar con todos los zombies que podamos. También aparecerán humanos a los que no les gusta que estemos andando por la ciudad y que queramos



ENTRETÉN A TUS ENEMIGOS USANDO KINECT



salir de ella, así que tendremos que ir acabando con ellos en los determinados momentos del juego que aparezcan.

En el juego hay una cosa que os va a gustar más que matar zombies, y eso será hacer combinaciones de armas para matarlos. Ahora no necesitaremos bancos de trabajo para hacer las combinaciones, podremos hacerlas en cualquier lugar aunque será en tiempo real y por lo tanto tendremos que estar a cubierto si no queremos llevarnos un susto. Para crear una combinación necesitaremos dos partes, primero el plano que nos dirá que necesitamos y la otra parte serán los objetos necesarios para fabricarla. También podremos modificar vehículos, una nueva mejora que nos dará mucho más juego. Inicialmente no comenzaremos con todo lo necesario para pasarnos el juego, durante el avance de este iremos aprendiendo nuevos combos para escapar o ayudarnos en el momento que nos haga falta.

Pero seguramente os surgirá una duda, ¿Kinect funciona en este juego? Si funciona. En el menú podemos movernos usando las palabras correctas de cada apartado, pero lo mejor será dentro del juego ya que podremos distraer a los zombies o a los enemigos para que se despisten y así atacarles estando desprevenidos.

Si os decidís finalmente por adquirir este juego y queréis probar los anteriores, podéis echar un ojo a los análisis que hicimos cuando salieron: Dead Rising 2 y Dead Rising 2 Off the Record.

PLATAFORMAS: XBO	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: MICROSOFT	DESARROLLADORA: CAPCOM



DEAD RISING 3

		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.3	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.6	TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

CONCLUSIÓN

Dead Rising 3 es un juego muy entretenido. Los ya seguidores de la saga no necesitarán una excusa para jugarlo y a los nuevos se lo recomendamos, ya que es un juego largo y divertido, donde crearemos nuestras propias armas y vehículos



LA VENGANZA SERÁ EL MOTOR EN ESTA IMPACTANTE HISTORIA

Crytek ha sorprendido a todos desarrollando un juego basado en la antigua Roma cuando nos tiene acostumbrados a juegos futuristas

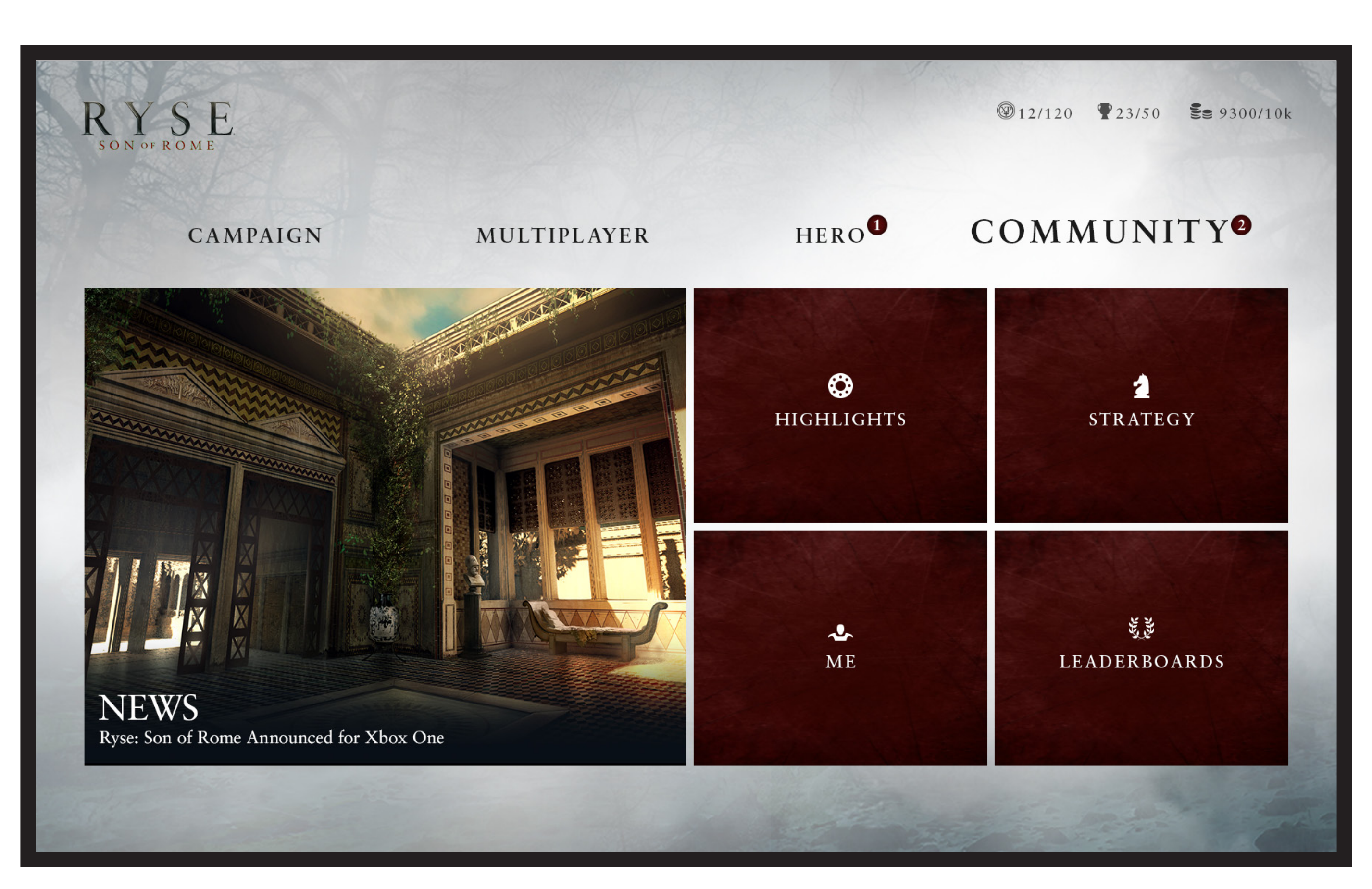
Comenzaremos con una cinemática que nos muestra un palacio que se cae a pedazos y un emperador pidiendo clemencia por su vida. Nerón Augusto Germánico está viendo como su ciudad está siendo masacrada y no puede hacer nada por impedirlo. En este momento cogeremos a Marius Titus y empezaremos a matar cruelmente a los bárbaros que se interpongan en nuestro camino. Para ayudarnos con los movimientos del personaje comenzaremos con un breve pero completo tutorial donde nos mostrarán o más bien nos enseñara a usar los movimientos básicos para ir avanzando en el juego. Lo primero que nos

mostrarán serán las ejecuciones que están marcadas de una forma curiosa. A la hora de hacer el o los golpes finales los enemigos tomará una aureola de color azul o amarillo y nosotros tenemos que pulsar el botón con tal color para hacer el golpe y finalmente si hacemos bien la ejecución se nos dará un bonus, por ejemplo, lo primero que veremos es un bonus de regeneración de salud. Los combos no son obligatorios por supuesto pero siempre será más que recomendables de hacer tanto por los bonus que nos dan como por las escenas que nos muestran.

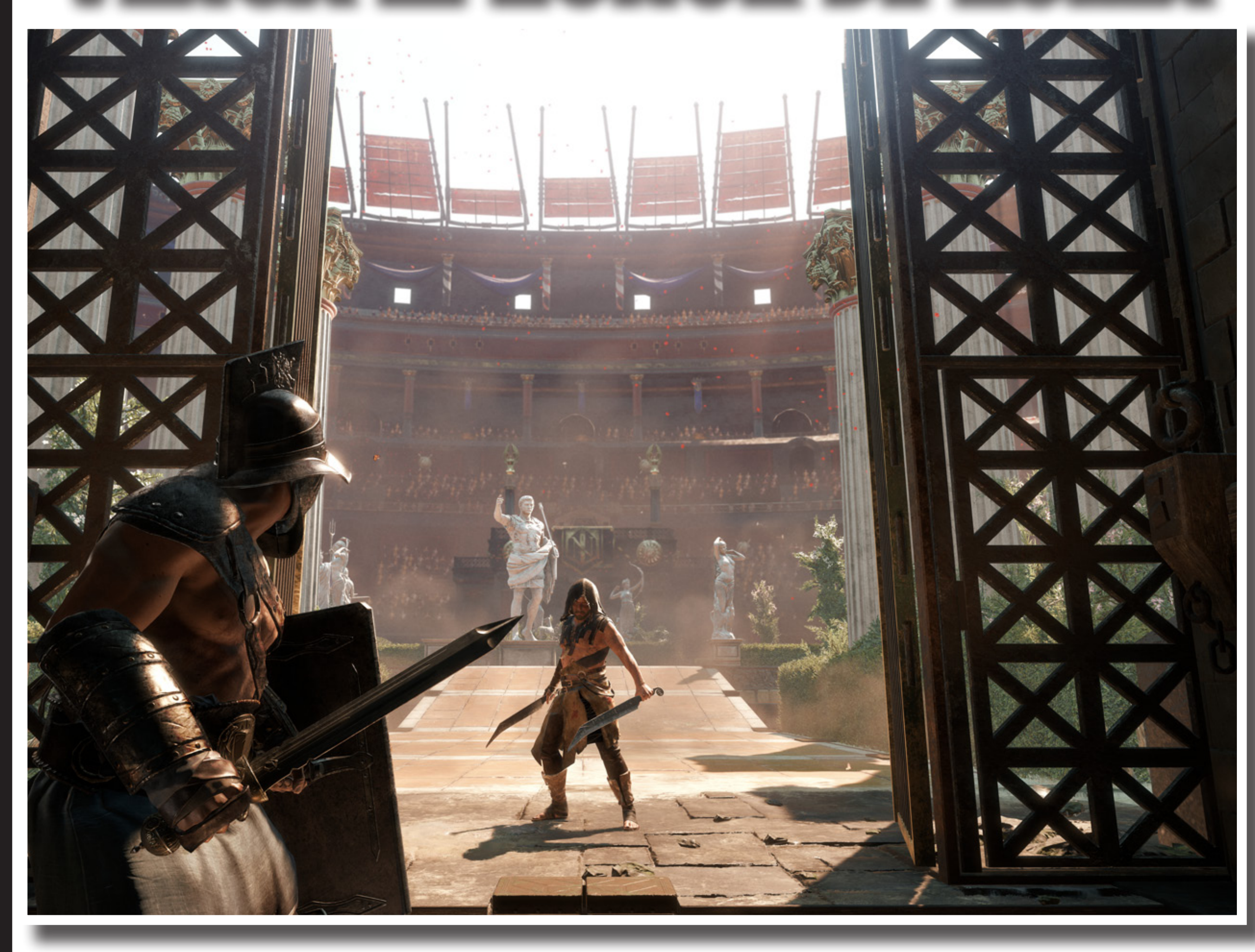
Si habéis comenzado el juego y ya habéis pasado este punto prepararos porque no es para débiles. Las escenas de batalla y la cinematográfica no se cortarán a la hora de mostrar pinchazos de espada, sangre, huesos rotos y demás, como he dicho, no es un juego para débiles.

El tutorial no termina ahí, también nos irá mostrando comandos que podremos hacer con Kinect aunque siempre está la opción de hacerlos manualmente: ¡Disparad una Salva!

Interactuar con el entorno será un lujazo. Comenzaremos a disfrutar con ello nada más coger la ballesta con flechas ardiendo veréis de lo que hablo. Nos pondremos a destrozar todo y acabar con los enemigos haciendo arder todo lo que podamos.



VENGA EL HONOR DE ROMA



Además de matar, asesinar y destrozar, por detrás de todo esto, tendremos una estructura que hará que lo hagamos mejor o peor, y estás son la habilidades. Estas habilidades las iremos mejorando con las batallas que realicemos. Estas mejoras se dividirán en cuatro grandes bloques: Salud, Foco, Ganancia y Combate. Cada una de ellas contará con distintas opciones. Lo curioso de esto es que no siempre tendremos que gastar lo mismo para comprar cada habilidad porque aparte, de cómo es de suponer, que no valen el mismo precio todas las mejoras tendremos la opción de obtenerlas invirtiendo Oro o Valor. Inicialmente podremos escoger, si tenemos suficiente valor u oro, una mejora en cada apartado, ya que para desbloquear las demás deberemos subir nuestro rango. Para los más desesperados, tendrán la opción también de comprar oro con dinero real, de tal manera que así nunca estarán faltos de nada.

Por poner algunas pegas al juego podemos decir que es demasiado lineal y que abusa mucho de matar y avanzar. Ya hemos comentado que iremos viendo distintas ejecuciones



LA IMPLEMENTACIÓN DE KINECT SIRVE PARA DAR ÓRDENES A NUESTRO PELOTÓN



Por poner algunas pegas al juego podemos decir que es demasiado lineal y que abusa mucho de matar y avanzar. Ya hemos comentado que iremos viendo distintas ejecuciones y que iremos mejorando habilidades para ser más fuertes y resistentes pero esto no afectará a la historia en sí.

Si hablamos del apartado gráfico, hablamos de cryENGINE 3 que es el motor gráfico usado para la creación de este juego, con ese motor gráfico en una consola de nueva generación es indudable que la calidad gráfica de este título es brillante y hay que decir que Ryse no es para personas sensibles ya que es muy… visceral. El juego actualmente se puede considerar entre los mejores videojuegos gráficamente diseñados. El movimiento de los personajes será perfecto visiblemente, los ataques, la salpicaduras de sangre, los escenarios, los eventos que ocurren a nuestro alrededor, los gestos de la cara, básicamente todo está hecho a conciencia para competir por el primer puesto. Con las cinemáticas nos faltará muy poco para coger las palomitas y dejarnos llevar por la historia.

PLATAFORMAS: XBO

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESARROLLADORA: CRYTEK STUDIOS



NOTA
8.9

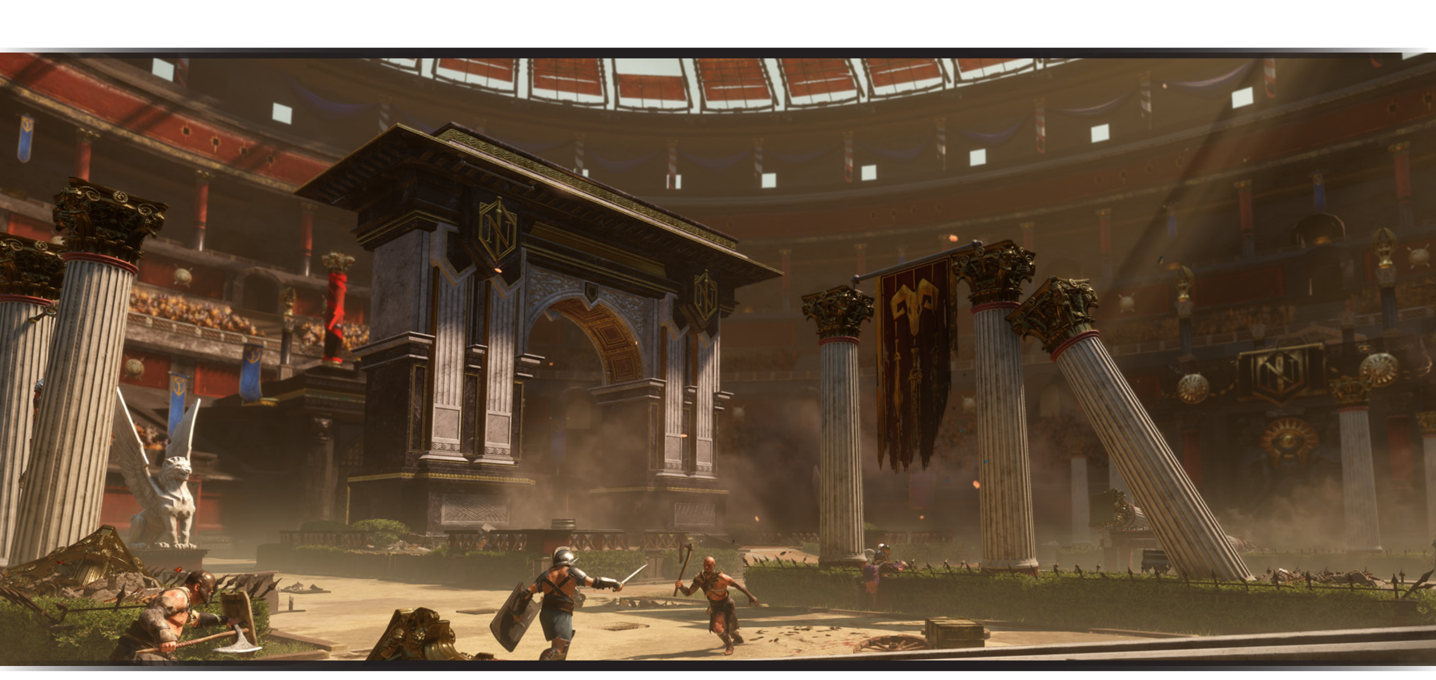
RYSE: SON OF ROME

HISTORIA	8.2
GRAFICOS	9.6
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.1
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

El Modo Gladiador aumentará las 8 horas de campaña dándonos la posibilidad de jugar en cooperativo o en solitario. El modo incluye tres opciones: Arena, Ronda a Ronda y Solo. Donde iremos a varias arenas para completar diferentes desafíos. Algunas de las que tenemos son: Defensa de roma, Trabajo en equipo, Los grandes juegos, Roma clásica y Hordas Infinitas.



CONCLUSIÓN

Ryse: Son of Rome es un juego hack &slash mezclado con multitud de acciones QTE, un juego bastante adictivo, no porque tenga un ritmo frenético, mas bien, porque es realista, cargado de acción con una emotiva historia y unos gráficos espectaculares.



¡CREA TU PARQUE DE ATRACCIONES!

Zoo Tycoon es un juego para los más pequeños, un juego donde tendrán que crear y cuidar sus animales para que venga a verlo la gente, aunque los adultos que se animen a probarlo rápidamente quedarán hechizados y se animarán a jugar más y más

Empezamos nuestro juego y nos encontramos con la posibilidad de jugar en solitario o en modo cooperativo. Una vez elijamos este podremos usar el modo entrenamiento, un modo libre, el modo reto donde crearemos zoos en línea para jugar con hasta tres amigos donde los fondos serán limitados y tendremos que ir superando los retos que nos plantean, o finalmente el modo campaña. ¿Qué os parece si os decimos que animales podemos encontrar en nuestro zoo? Serás muchos los que podamos tener, e incluso de cada tipo po-



dremos elegir raza y sexo, pero un listado de los animales que nos encontraremos será este: antílopes, chimpancés, elefantes, jirafas, leones, osos, rinocerontes, tigres e hipopótamos.

Aunque todos los modos son muy entretenidos, si tenéis la posibilidad no dudéis en jugar al modo reto. Nada más iniciarlo deberemos ubicar nuestro Zoo en el país que más nos guste ya sea costera o interior, con mucho sol o con una posición inmejorable. Hay que tener en cuenta que el juego es un simulador o al menos podemos considerarlo así porque nosotros seremos los cuidadores y a la vez gestores del zoo, y nuestra misión principal serán cuidar del zoo.

Comenzaremos con un pequeño recinto donde no hay animales ni zonas para ubicarlos así que tendremos que construir recintos poco a poco con el dinero que vayamos sacando para que cada vez sea más amplio nuestro zoo. Una vez elegido un nuevo recinto para que viva un animal tendremos que adoptar uno. No podremos adoptar todos los animales desde el principio y tampoco será recomendable que coloques un animal cualquier en cualquier sitio. Depende de la zona del mundo que ha



yamos elegimos para construir nuestro zoo será el clima distinto. No sería buena idea soltar unos elefantes en el polo norte ¿no? Cuando estemos en nuestra nueva ubicación elegiremos el animal como hemos dicho y nos saldrán unas estrellas que nos desvelan si el entorno es el más apropiado. Recomendamos que vayáis creando un entorno de cada tipo para contar con animales de muy distintas especies. Una vez elegido el tipo, tendremos que elegir la raza, porque no todo serán igual y si queremos que sea macho o hembra. Como es de suponer lo más recomendable, si contamos con fondos, es escoger una hembra y un macho. Uno de los grandes momentos será cuando veamos como un helicóptero trae en una jaula a nuestro nuevo inquilino. También será importante que vayáis mirando el estado de ánimo de cada animal, su higiene, su comida y otros elementos que serán importantes para que el animal esté sano.

¡Ya tenemos a nuestro primer animal! ¿Qué más podemos hacer? Pues ahora comienza lo mejor. Tendremos que decorar su recinto añadiendo cosas útiles y entretenidas. Nos iremos a elementos de recinto, donde contaremos con tres opciones para ello: Cuidado de animales, estímulos e interacciones. Cuidado de animales será el apartado más importante para los inquilinos del zoo, porque aquí contaremos con las

cosas necesarias para su supervivencia. Algunas de las cosas que podremos crear son comedero de fruta, de verduras, de pescado, de carne, puesto de limpieza con formas de animal, etc. La zona de interacciones realmente estará fuera del recinto del animal pero será exclusiva de cada recinto. En ella dejaremos a la gente, o nosotros mismo si tenéis ganas, darle de comer a los animales. Si hemos elegido un recinto grande podremos crear un clima en su interior. Un buen detalle para que los animales que no son buenos en nuestro clima si puedan vivir en el zoo. ¿Qué opciones tendremos? Por ejemplo, clima alpino, bosque templado, pradera, sabana, tropical, tundra,... Además de adoptar animales y cuidarlo el zoo tiene más cosas por supuesto. Si nos vamos al apartado de construcción primero contaremos con la opción de recinto, que esa ya la hemos explicado, pero contamos también con Complemento, Puesto o Instalación.





En complementos añadiremos elementos de decoración al zoo como estatuas, lagos, paisajes, plazas, setos, fuentes y otras cosas más. E incluso muchas de esas opciones dentro estarán desglosadas en muchas otras.

Si elegimos Puesto contaremos con dos nuevas opciones: Comida y bebida; y entretenimiento. Con la primera podremos montar puestos para que la gente coma mientras visita a los animales. Tenemos puesto de refrescos, hamburguesería, puesto de palomitas, cafetería, puesto de batidos, puesto de helados, etc. Con la segunda opción montaremos tiendas para que la gente se lleve un recuerdo de aquí, como tienda de globos, tienda de peluches e incluso gente disfrazada de animal paseando por el zoo para entretener a los más peques. Instalaciones. Esto será importantísimo también porque entre ellas se encuentran los baños. Además del centro de reproducción, la oficina del conserje y el centro de cuidadores del zoo.

Casi todas las cosas que vayamos incluyendo en el zoo, desde un recinto para comida hasta un puesto de palomitas podrán ser mejoradas y editadas. Por



EL CLIMA SERÁ MUY IMPORTANTE PARA LA SUPERVIVENCIA DE CADA ANIMAL

PLATAFORMAS: XBO	GENERO: SIMULACION
DISTRIBUIDORA: MICROSOFT	DESARROLLADORA: FRONTIER DEVELOPMENTS

3
www.pegi.info

NOTA
8.2

ZOO TYCOON

		TRAYECTORIA	8.4
GRAFICOS	8.5	MUSICA	7.3
JUGABILIDAD	8.1	TRADUCCION	10



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

supuesto, si están rotas tendremos que repararlas y si vemos que nuestro zoo está bajo de fondos y es bastante bueno podremos subir el precio de lo que queramos, aunque la gente valorará si realmente vale la pena gastar dinero en nuestro zoo, tienda o puesto. Un detalle bueno para que la subida no parezca tanto es invertir un poco de dinero primero en mejorar lo que queramos subir. Por ejemplo, si queremos subir nuestro puesto de comida añadirle árboles, papeleras, bancos, paredes, etc... ¿Otras opciones de ganar más dinero? Podemos ir a la puerta principal y añadir publicidad al zoo. La publicidad que podemos añadir será: prensa, cartelería, internet, tv/películas o redes sociales.

Para que no nos volvamos locos al principio, no contaremos con todas las opciones posibles, ni dispondremos de todos los recintos y animales que incluye el juego porque si no sería una locura, por lo que iremos desbloqueando elementos y animales conforme nuestro zoo vaya aumentando su fama, lo que hará que subamos de nivel.

Si ves que finalmente tienes tu zoo terminado o al menos para enseñarlo no dudes en tomar todas las fotos que te apetezca para crear un bonito álbum de fotos.

CONCLUSIÓN

Zoo Tycoon es un gran juego para los más pequeños, un juego donde crearemos y gestionaremos nuestro zoo. Ciertamente hay que decir que el juego no deja escapar ningún detalle, desde el cuidado de los animales, a la limpieza del centro, pasando por la publicidad en las redes sociales. Si eres adulto, no lo pruebes porque te gustará.



UN MUNDO ABIERTO DONDE COMPETIR SERÁ LO IMPORTANTE

Need for Speed Rivals nos trae muchas mejoras y novedades a la saga. Elegiremos el bando que más nos guste aunque no será decisivo porque durante todo el juego podremos ir intercambiándonos entre los dos

Todo comenzará con un tutorial donde probaremos los dos bandos por separado, con una sencilla speedlist en la cual tendremos unos objetivos claros que deberemos completar para terminarlo. Podremos elegir con cual comenzar de los dos bandos, y en cada uno veremos las posibilidades con las que contamos para disfrutar de este gran arcade. Tenemos que destacar el online del juego porque nosotros estaremos paseando con nuestro coche y dentro de nuestro mundo habrá coches controlados por la IA y coches controlados por personas. Estas personas al igual que nosotros estarán en su mundo haciendo sus misiones pero con la posibilidad de competir con nosotros si lo deseamos, aunque si no os apetece esto no hay problema porque aunque haya otra gente no afectará a vuestro juego ni en tiempo de carga ni

a la hora de competir o hacer misiones. La integración de este modo online podemos decir que es destacable.

Siempre podemos usar el mapa para encontrar a otros jugadores. También podemos buscar donde hacer los desafíos que irán variando dependiendo de si somos policías o perseguidos e incluso contaremos con la posibilidad de desplazarnos a un punto que ya conocemos. Si somos corredores, y nos pilla la policía perderemos nuestros speedpoints y se restablecerá nuestro multiplicador. En cambio si eres policía podrás solicitar controles y helicópteros para entorpecer la huida de los sospechosos, y la forma de captúralos será destrozando su coche. No suele ser la típica persecución policial que vemos en la tele, aquí todo vale para parar el coche del corredor. Tanto para comenzar una carrera como una persecución solo tendremos que encontrar un punto de carrera o un coche para retarlo, de esta manera podremos estar compitiendo todo el tiempo que nos apetezca. No os preocupéis si no sabéis que bando elegir al principio porque en cualquier momento podéis cambiar de bando simplemente eligiéndolo dentro del garaje. El otro bando será totalmente ajeno al que tenemos, ganara sus propios speedpoints y tendrá sus propias misiones y vehículos. Esto nos da la bonita opción de ir cambiando según nos apetezca capturar o huir.



¿POLICÍAS O CORREDORES CALLEJEROS?

En el Garaje lo tendremos todo, será nuestro centro de mando. En él podremos cambiar de speedlist, seleccionar el coche que queramos, personalizarlo y muchas más cosas. Una vez elijamos nuestro coche, se nos irás añadiendo unos objetivos actuales que tendremos que ir cumpliendo. También contaremos con una opción que se llama avances, que al entrar nos mostrará otros tres submenús: Carrera, persecución o conducción. Dentro de cada opción nos pedirán unos objetivos distintos, los cuales serán interesantes y necesarios a la vez, porque gracias a ellos iremos desbloqueando nuevos vehículos para jugar. También desbloquearemos coches al subir de niveles. Una categoría más de la que disponemos en el garaje será la tecnología de persecución con la cual añadimos espacios de mejoras a los vehículos.



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, PS4, XBO

GENERO: ARCADE

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: GHOST GAMES

12
www.pegi.info

NOTA 8.4

NEED FOR SPEED RIVALS

TRAYECTORIA	8.1
GRAFICOS	8.4
MUSICA	8.1
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

Como no, otra opción que tendremos para conseguir coches es comprarlos con los speedpoints que iremos ganando al movernos por el mundo. Como corredor tendremos que tener más cuidado al gastar nuestros SP (SpeedPoints) porque en las persecuciones con la policía, si somos arrestados, perderemos todo lo que llevamos encima y lo necesitamos para comprar coches. Con la policía lo tendremos más sencillo porque los coches serán gratuitos, pero usaremos el dinero para incluir mejoras a los coches y así conseguimos nuevos métodos para detener a los rivales.

El control de los coches parecerá un poco tosco al principio pero cuando nos acostumbremos, después de jugar un rato esta idea cambiará y veremos que la conducción va muy bien.

Los gráficos de este juego han mejorado mucho respecto al anterior aunque si realmente queréis ver todo su potencial gráfico lo mejor es que lo probarais en PlayStation 4 o Xbox One. El escenario está muy bien detallado e ir a una alta velocidad no hará que dejemos de disfrutar de él. Los coches están completamente bien diseñados, y contaremos con la posibilidad de mejorarlos añadiendo vinilos, cambios de llantas, etc. si entramos en el garaje. Los roces e impactos darán más puntos a este apartado mostrando las chispas y las partes del coche que rompamos.

CONCLUSIÓN

NFS Rivals es un gran arcade de coches y una muy buena elección. Tal vez un poco monótono a la larga pero muy entretenido con diferentes posibilidades tanto para pilotos como para policías donde podremos competir en un mundo abierto tanto con rivales de la IA como otros jugadores.



ZUMBA NOS ENSEÑA A BAILAR AL RITMO DE LADY GAGA, JUAN MAGAN O PITBULL

Zumba Fitness World Party es la alternativa perfecta para no perder la línea estas navidades

Zumba está de moda, y como tal, necesitábamos un juego que nos ayude a estar a la última. Zumba es una mezcla entre baile y ejercicio y ahora contamos con muchos bailes de todo el mundo donde aprender el ritmo de cada uno será saludable a la vez que entretenido. Para ser exactos contamos con siete distintos destinos donde aprender estos bailes.

Para los aficionados a los juegos de baile son muchas las posibilidades de catálogo que encontramos en Xbox 360 para bailar aunque posiblemente este sea el más complejo de jugar ya que para ser buenos y hacerlo bien tendremos que sufrir y realmente aprender a jugar. Esto que comento no es malo, ni mucho menos, incluyo podría decir que al contrario porque con este juego realmente podremos aprender a bailar Zumba. Para algunos más que baile será una forma muy divertida de

APRENDE LOS BAILES TIPICOS DE CADA PAIS

hacer ejercicio y es muy probable que la gente que esta acostumbrado al aerobic y/o por supuesto al Zumba fuera de la consola lo disfrute mucho más.

Los Modos de juegos no serán muchos pero si muy diferenciados. Por una parte la 'Gira Mundial' que será como la campaña principal por decirlo de alguna forma donde iremos por los distintos países para conocerlos ellos y sus bailes. Por otra tendremos los 'Tutoriales' que serán más que recomendables para aprender los movimientos y pasos básicos. Y por último, las Clases donde podremos personalizarlas o hacer sesiones por tiempo.

¿Qué bailes podremos aprende en Zumba World Party? Podemos bailar hasta 30 bailes distintos por lo que si no te gusta alguno no hay problema porque tendrás de sobra para elegir. Algunos de los bailes que tenemos son: Blues, Capoeira, Calypso, Cumbia, Reggaeton, Hip-Hop y Salsa.



GENERO: MUSICAL

PLATAFORMAS: 360,WII, WII U

DISTRIBUIDORA: 505

DESARROLLADORA: MAJESCO ENTERTAINMENT

3
www.pegi.info

ZUMBA FITNESS WORLD PARTY

TRAYECTORIA	7.5
GRAFICOS	7.5
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	7.3

NOTA 7.8



REALIZADO POR CRISTINA USERO

Para ayudarnos con los bailes y enseñarnos cada uno tendremos catorce instructores distintos: Armando Salcedo, Beto, BhangraBros, Gina Grant, Kass Martin, Dr. B, Heidy Torres, Melissa Chiz, Loretta Bates, Nick Logrea, Priscilla Sartori, Peter Wang y Eric Aglia.

El juego cuenta además canciones de famosos artistas como 'Bailando por ahí' de Juan Magan y Pitbul, 'Born this way' de Lady Gaga, 'Aguanile' de Marc Anthony, 'Limbo' de Daddy Yankee, 'Shake Your Hips' de Joan Osborne y 'Exotic' de Priyanka y Pitbull.



CONCLUSIÓN

Zumba Fitness World Party serás tú juego perfecto para divertirte y estar en forma con o sin amigos. Podrás ponerte en forma y a la vez aprender los diferentes bailes que hay repartidos por el mundo.

¡¡CREATIVE FUTURE 4º ANIVERSARIO!!

ACTIVISION

¿QUIERES GANAR UNA COPIA DE CALL OF DUTY GHOSTS PARA PS3?

CALL OF DUTY
GHOSTS

Entra en nuestro blog y enterate:

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



CADA PERSONAJE TENDRÁ UNA HABILIDAD QUE NOS SERÁ NECESARIA PARA AVANZAR

Volvemos a tener un juego de LEGO y nuevamente con superhéroes, aunque ahora los tendremos todos en uno

Comenzamos el juego viendo un corto pero intenso video de presentación donde queda clara la historia del juego, o al menos el comienzo porque no sabemos si habrá algún giro en la historia más adelante. El juego estará cargado de héroes y villanos pero en la presentación ya podemos ver entre otros a Ironman, Nick Furia y Hulk, por parte de los héroes, y villanos como Doctor Muerte, Hombre de Arena y Abominación. El Doctor Muerte quiere crear un rayo llamado Rayo Mortal de la Muerte del Doctor Muerte, un nombre... bastante original, pero para ello necesita ladrillos cósmicos, así que nuestra misión será evitar que los consiga y que domine el mundo.

El hombre Arena y Abominación tienen rehenes en la estación y tendremos que ir a por ellos. Para esto tendremos dos personajes, el famoso y protagonista del juego, Ironman o el fornido y descabezado Hulk. Todo lo que tenga piezas de LEGO podrá ser destruido, podremos rompen desde el comienzo lo que se nos antoje, así que lo mejor para descargar adrenalina es comenzar con Hulk y destrozar vallas, coches y demás objetos que se interponen entre nosotros y nuestro objetivo. Además al coger Hulk, que es considerado una figura grande podremos recoger los objetos grandes que encontremos. Para destrozar todo podremos usar varios botones básicos que serán más que suficientes para destruir objetos aunque contamos con una combinación de dos botones para efectuar un golpe especial. Si veis que os aburrís de ser Hulk, solo pulsando un botón podréis ser Bruce Banner.

Al igual que en otros juegos de la saga, no podremos jugar solo el personaje que nos guste, si no que tendremos que ir intercambiando para probar todos y para pasar partes de los niveles que con otros personajes no podríamos. El comienzo como hemos dicho será con Hulk y Ironman, y aunque vayamos destrozando todo







NUEVOS SUPERHÉROES Y UNA DIVERTIDA AVENTURA PARA JUGAR

con Hulk necesitaremos la ayuda de Ironman para que destruya los objetos metálicos que le estorban a Hulk para seguir avanzando o para coger otros objetos y lanzárselos a los enemigos.

Una vez os completéis los distintos niveles que trae el juego, que son más de 15 niveles podréis visitar el modo Libre, que es una ciudad, Manhattan donde podremos pasear a nuestro antojo por donde queramos. En ellas encontraremos muchos personajes y montón de cosas más. De todas formas el juego de primeras trae objetos coleccionables como los buzones que podremos destruirlos para conseguir cosas que harán que tengamos que darle alguna que otra vueltecilla de más a la historia, además que no se os olvide que tendréis que algunas personas que estarán por ahí en los diferentes capítulos.

Con cada nivel completado tendremos acceso a nuevos personajes. Una vez hayamos jugado con uno de ellos en la historia lo iremos añadiendo a la lista de nuestros personajes desbloqueables que serán más de 100, así que tendréis juego para rato. Siempre gusta ir consiguiendo cosas cuando vamos avanzando en un juego.



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, 3DS, DS, PC, VITA, WII U

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS. INTER. ENTERT.

DESARROLLADORA: TT GAMES

7
www.pegi.info

LEGO MARVEL SUPER HEROES

HISTORIA	8.6
GRAFICOS	8.5
MUSICA	7.8
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	10

NOTA
8.6



REALIZADO POR CARMEN RUIZ

Si nos vamos al apartado gráfico podríamos decir que los gráficos son muy buenos, por supuesto, podemos decir que son los mejores que hemos visto en un juego de LEGO hasta el momento. Además veremos la recreación de los personajes, objetos y demás cosas con las piececitas de LEGO y nos quedaremos con las ganas de cogerlas y montar nosotros mismo algo nuevo, ya que están perfectamente diseñadas.

No faltarán los toques de humor con esas locas conversaciones que hará hincapié en la personalidad, aunque a veces un poco exagerada, de cada superhéroe. Veremos cómo cada superhéroe aunque se una con los demás para luchar tendrá su propia historia.

¿Qué personajes veremos en el juego? Todos sería una barbaridad añadirlos en este análisis porque son muchísimos, más de 100, pero para los más curiosos os pasamos un listado de los Villanos más conocidos que podremos llevar y de los Super Heroes.

Super Heroes: Ironman, Nick Furia, Hulk, Spiderman, Torment, Stan Lee (un super superheroe), Capitán América, Cíclope, Gambito, Profesor Xavier, ...

Villanos: El hombre Arena, Abominación, Veneno, Escarabajo, Destructor, Loki, Muertebot, Acólito, Avispa, Magneto,...

CONCLUSIÓN

LEGO Marvel Super Heroes será un juego que te hará disfrutar de lo lindo jugando sus alocadas aventuras, donde destrozar y reír será la esencial de esta entretenida entrega de la saga LEGO. Más de 100 personajes desbloqueables y una ciudad libre además de la historia para disfrutar de muchas horas de diversión.



UNA GRAN AMPLIACIÓN DE XCOM ENEMY UNKOWN

XCOM Enemy Within llega como una gran expansión que amplia muchísimo el juego que ya teníamos, dando la posibilidad de jugar en nuevos mapas y con nuevas incorporaciones que hacen que disfrutemos unas largas horas otra vez de Xcom

Para los que habéis decidido comenzar con el 'pack completo': XCOM Unkonw Enemy y XCOM Enemy Within os contaremos de que va la historia.

Se trata de un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo asolado por una invasión alienígena. El mundo que conocemos hoy en día, está siendo invadido por una raza de extraterrestres del espacio, por lo que el gobierno, en un intento de detener este avance alienígena lanza el proyecto Xcom, una unidad especial anti extraterrestre la cual no solo combatirá al enemigo en el campo de batalla, sino que, estudiara su tecnología, su comportamiento e intentará averiguar el motivo de esta invasión, si la hay…

Así podríamos resumir el argumento de este juego que por lo que vais a descubrir, realmente se divide en dos partes: Por un lado tendremos la gestión en la base, allí mediante un plano en 2D de la base, podremos gestionar multitud de acciones lo cual serán de vital importancia para conocer al enemigo, estudiar sus armas y saber cómo ser más eficaces en combate frente a este enemigo. Y en segundo lugar tendremos la acción del campo de batalla, donde se desarrollan combates de acción por turnos, en primer lugar moveremos a todas nuestras unidades y después moverá turno la IA de la consola.

Dicho un poco de explicación que ya conoceríais la gente que habías probado el anterior pasamos a contaros las mejoras más destacables, aunque no son las únicas porque realmente tanto la jugabilidad como algunos fallos que encontrábamos en los mapas han sido mejorados para darnos una muy buena jugabilidad. Podemos mejorar nuestros soldados genéticamente para mejorar las habilidades de las que disponen, algo necesario para luchar contra las nuevas razas alienígenas que encontraremos en XCOM, los Mechtoid y los Seeker, aunque estos no serán los únicos ya que ahora existe la EXALT, una organización integrada por humanos que tendrá como objetivo interrumpir las operaciones de la organización XCOM.



GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PC, 360, PS3

DISTRIBUIDORA: 2K GAMES

DESARROLLADORA: FIRAXIS GAMES



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

Para hacer más invulnerables a nuestros soldados tendremos que crear el Laboratorio genético y el Laboratorio Cibernético. Con el primero podremos mejorarlos incluyendo aumentos de pectorales o cambios en su físico, como modificar el cerebro o los ojos; con el segundo, crearemos un nuevo cibertraje exoesqueleto mecanizado que incluirá habilidades especiales y con la posibilidad de incorporarle nuevas armas como el lanzallamas o el lanza granadas. Para las nuevas mejorar necesitaremos un nuevo recurso alienígena conocido como MELD, el cual será indispensable para comenzar con las nuevas investigaciones. Por supuesto veremos nuevos mapas donde expandir nuestra estrategia con nuevos retos tácticos.

Los EXALT. Esta nueva organización que tiene base en el mismo planeta que nosotros intentará sacar provecho de la guerra que hay entre humanos y alienígenas. Ellos no buscan acabar con ninguno de los bandos sino que esperan a que ambos estén debilitados o flaqueen en algún punto para robar todo lo que pueda. Aunque nuestra misión principal seguirá siendo expulsar o mejor acabar con los alienígenas, lo mejor será que no le demos la espalda a este nuevo bando. Es recomendable que metamos espías en sus bases y los eliminemos desde dentro.

CONCLUSIÓN

XCom Enemy Within amplia con creces las posibilidades que ya nos daba XCOM Unkown Enemy. Nos trae nuevos mapas para jugar solo en el modo multijugador, nuevas mejoras, e incluso una nueva facción.



LOS GANADORES DEL CONCURSO PRIMER SORTEO 4º ANIVERSARIO



FRANCISTRON RON (BLOG)
BORDERLANDS 2 GOTY (XBOX 360)

RAFA MARTÍNEZ (TWITTER)
THE BUREAU XD (XBOX 360)

BEGOÑA PELAYO (BLOG)
THE BUREAU XD (PLAYSTATION 3)

FELIPE RODRIGUEZ (FACEBOOK)
BORDERLANDS 2 GOTY (PLAYSTATION 3)

TERE ESPINOS (TWITTER)
BIOSHOCK INFINITE (PLAYSTATION 3)

TONY EL GORDO (BLOG)
BIOSHOCK INFINITE (XBOX 360)



MUCHOS ENEMIGOS Y AHORA A RITMO DE VILLANCICOS

Ratchet & Clank nunca dejan de sorprendernos y nos traen más locas y divertidas aventuras

Todo comienza en Polaris cuando el presentador de televisión Stone Stonefield nos informa el comienzo del sexto aniversario del violento asalto contra las Industrias Pollyx que será protagonizado por Neftin y Vendra Prog. ¿Qué paso ese terrible día? Que el presidente de la empresa fue secuestrado por Vendra Prog y Neftin, aunque Neftin sigue aún en paradero desconocido. Esto solo es el comienzo de la historia, para ponernos al día de lo que vamos a ver aunque lo interesante realmente comienza después, cuando el video preliminar termina. Nos ubicaremos en la nave prisión Nebulox Siete en el Sector Cerulean dentro de la galaxia Polaris. Allí estaremos con nuestros conocidos amigos Ratchet y Clank reparando la nave de una rotura al parecer normal mientras se dirigen al campo de detección Vartax

para entregar una peligrosa prisionera.

Ya no os vamos a contar más de la historia porque os desvelaríamos detalles de más, detalles que mejor que vayáis viendo vosotros mismo al jugarlo.

Las opciones al comenzar serán simples. Comenzar una nueva partida en dificultad cadete, héroe o leyenda. Si has jugado alguna vez a la saga y/o sueles ser jugador habitual no elijas la opción cadete porque es realmente sencilla, será una dificultad realmente sencilla aunque muy recomendable para la gente que no suela jugar demasiado.

Si habéis jugado a otros juegos de la saga os resultará bastante familiar el sistema de combate, el de armas, los gráficos y muchos más porque los seguidores ya sabéis que lo que más sufre cambios es la historia, aunque esto no quiere decir que no encontremos novedades en el estilo de juego ni en la armas porque si los hay. Algunas de las novedades en la armamentística son los rifles francotirador, el creador de agujeros negros y las cajitas sorpresa de las cuales saldrá un bicho que nos ayudará. Por cierto, también hay otra arma que convertirá a los enemigos en muñecos de nieve; Ratchet and Clank nunca dejarán de sorprendernos.





Las armas de por sí ya serán buenas y algunas bastantes bestias pero aún hay más. Cada arma contará con su propio árbol de mejora donde iremos gastando puntos para mejorarla según nos interese más o menos. Puede ser lo que nos interese sea tener más munición o que el efecto de cierta arma dure más tiempo.

La gravedad jugará un papel importante esta vez, aunque ya hemos jugado con ella en algún que otro juego. El suelo ahora estará donde nosotros queramos porque podremos saltar a plataformas en techo y paredes para cambiar nuestro ángulo de visión y llegar a sitios donde de otra forma no podríamos hacerlo.

Para Clank tendremos pantalla en 2D. Tendremos que nuevamente haciendo uso de la gravedad movernos a través de varias pantallas en 2D donde deberemos ir sorteando los diferentes problemas que nos encontremos durante estas pantallas para ir avanzando en el nivel y en la historia.

Os dejamos algunos enlaces a los últimos análisis de los juegos de Ratchet and Clank que hemos incluido en otros números para los que queráis completar la saga: Ratchet & Clank Q Force, Ratcher and Clark Trilogy y Ratchet & Clank Todos para uno (All 4 One).

CONCLUSIÓN

Ratchet & Clank Nexus contiene todo lo que ya conocíamos de la saga: diversión, gran número de enemigos, muchas armas,... y además nos mejora todo dando su pequeño toque personal para que este juego no pase desapercibido en la saga.



BATTLEFIELD 4

PROXIMAMENTE

¿QUIERES GANAR UNA COPIA DE BATTLEFIELD 4 PARA PS3?

EA

Entra en nuestro blog y enterate:

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



MÁS DE 100 LUCHADORES PARA ELEGIR

Nos llega el nuevo juego de la franquicia WWE de lucha, y ahora por primera vez de la mano de 2K Games para Xbox 360 y PlayStation 3. Este juego llega con muchísimas mejoras en la saga como un novedoso sistema de navegación, unos renovados modos de Creación y Universo.

Como gran novedad contaremos con el modo 30 años de WrestleMania, un modo campaña que nos llevará en un viaje histórico a través de las tres décadas de historia con la que cuenta la WWE. Esta campaña contará con más de 45 combates épicos en unos escenarios fielmente recreados. Además contará escenas cinematográficas de las diferentes épocas donde veremos a conocidos luchadores como Hulk Hogan, Bret Hart o John Cena. Cada era vendrá con sus propias luchas, la Era Dorada, La Era de la Nueva Ge-



neración, La era de La Aptitud, y la Era del Universo. En las batallas recreadas tendremos que ir cumpliendo algunos objetivos necesarios para ir avanzando en el modo historia.

Inicialmente contaremos con más de 40 luchadores diferentes y todos bastante bien recreados tanto en físico como movimientos, sin olvidar por supuesto la entrada en escena de cada uno. Si lo que os va es la lucha femenina no podemos olvidarnos de seis luchadoras que podremos elegir para combatir también en el ring. Si os parece aún poco, no pasa nada porque habrá muchísimos más personajes desbloqueables, ya sea jugando o adquiriéndolos con los dlcs pudiendo llegar hasta más de 100 personajes. En este juego veremos jugadores que no habíamos visto en las sagas anteriores algo que hay que destacar y premiar a 2K.

¿Aun os habéis quedado con ganas de más? Tampoco pasa nada porque disponemos de un modo donde podremos customizar un personaje a nuestro gusto, eligiendo desde el tipo de cara hasta el tipo de la pintura facial pasando por el maquillaje, vello facial y el rostro.

GENERO: DEPORTIVO

PLATAFORMAS: PS3, 360

DISTRIBUIDORA: 2K GAMES

DESARROLLADORA: YUKE'S



Si os gusta solo la lucha y no tenéis gana de historia ni de partida predeterminadas el modo Exhibición será el vuestro. En el contaremos con varias sub-opciones como Uno contra Uno, triple threat, Fatal 4-Way y Handicap donde podremos jugar con hasta cuatro jugadores desde la misma consola.

También contaremos con el modo Universo donde seguiremos una temporada completa de luchas donde podremos competir en las que queramos pero siempre siguiendo el calendario.

Si hablamos de la jugabilidad podemos decir que los que habéis seguido la saga veréis un juego muy parecido al anterior donde tendremos una gran colección de movimientos y llaves que podemos ejecutar en cualquier momento, aunque hay que decir que algunos jugadores tendrán sus movimientos exclusivos que ya iréis descubriendo cuando vayáis probándolos. No será fácil al principio jugar, y más si no habéis probado ningún juego, pero seguro que si le dedicáis un rato veréis que muy pronto os empiezan a salir nuevas cosas, aunque no estaría de más un tutorial aunque sea breve para la siguiente entrega de la franquicia.

Finalmente comentar que el juego también cuenta con su parte online donde podremos competir con 6 jugadores.

CONCLUSIÓN

WWE 2k14 viene de la mano de una desarrolladora siguiendo con los toques que ya destaca en la franquicia pero eso sí, con grandes nuevos jugadores y con renovado diseño en todos los apartados.

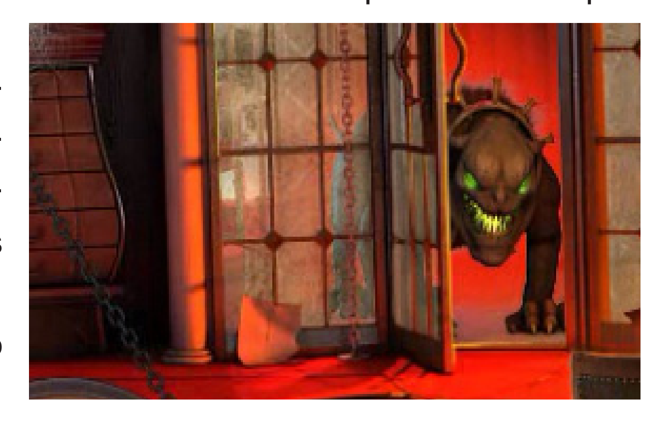


twitter: @jfrteam
JFRteam@gmail.com
https://www.facebook.com/jaume.fontrossello
http://jfrteam.deviantart.com/gallery/
JaumeFontRossello
JFR team 2013

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

ELIXIR: LIGA DE LA INMORTALIDAD

Elixir: Liga de la inmortalidad nos pone en la piel de un detective que es llamado para buscar las pistas de algo extraño que ha ocurrido en el pueblo, un asesinato, y por tanto la búsqueda de un culpable. Y junto a ello, el elixir de la inmortalidad, ¿será verdadera su existencia? Con una trama adecuada comenzamos la aventura y ya se nos pone a nuestra disposición nada más empezar el nivel de dificultad(casual, avanzado y extremo), con ayuda de tutoriales para aquellos que se resisten a pasar más de un minuto buscando como jugar. Gráficamente es bueno, con unos diseños de los distintos escenarios bien detallados donde tendremos que ir recorriendo nuestro dedo en distintos objetos para lograr así ir avanzando en la trama. Tendremos que ir usando nuestro ingenio y prestar atención a todo lo que nos rodea, de este modo podremos ir reuniendo piezas y conseguir el objeto final necesario. La ambientación nos meterá de lleno en una trama normal con unos diversos puzzles que nos harán trabajar la mente. Contaremos con un diario que nos irá diciendo nuestros objetivos y desde uno de los iconos podremos ver los objetos actuales que tenemos en nuestro inventario. De este modo la aventura durará para unas cuantas horas debido a todo lo que nos surgirá por el camino. Finalmente Elixir: Liga de la inmortalidad de un título que nos hará pa-





CREATIVE FUTURE

tu revista de videojuegos

> Reportajes
> Analisis
> Especiales
> Curiosidades
> Noticias

NUESTROS LOGROS

:: Más de 3 años contigo

:: Alcanzadas las 300.000 lecturas en nuestro aniversario

:: Superadas las 2 millones de lecturas

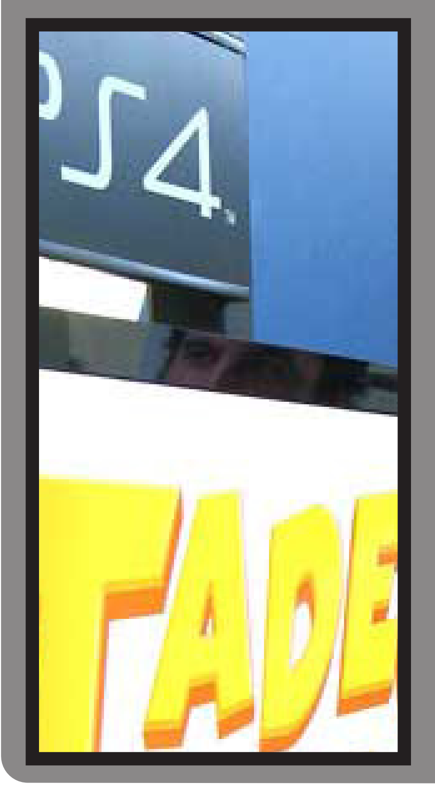
DESCUBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

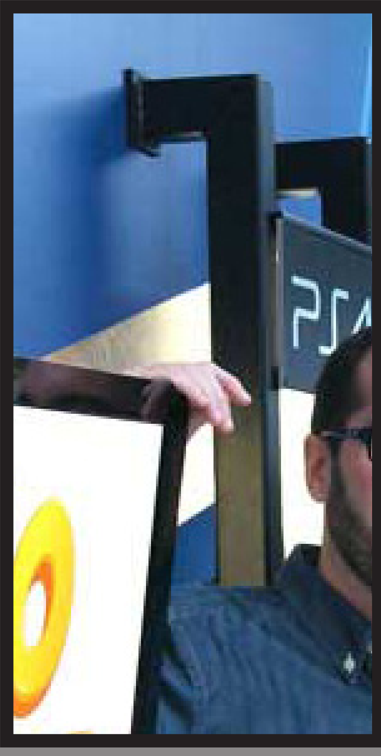
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

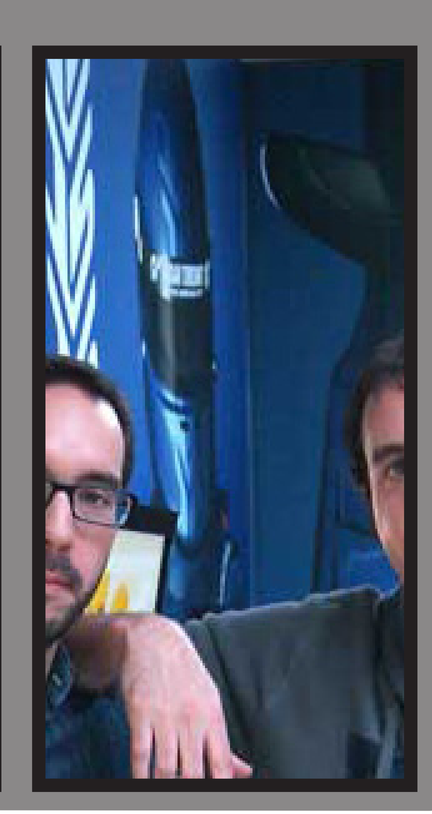
ALLGAME

TADEO JONES PARA PS VITA

Este juego combina tres emocionantes mundos: uno de ellos basado en la película de animación estrenada en 2012, y los otros dos en los cortometrajes predecesores y ganadores de un premio Goya: Tadeo Jones (2004) y Tadeo Jones y el sótano maldito (2006). En esta nueva aventura de plataformas, los jugadores tendrán que controlar a Tadeo, utilizar todo su ingenio y hacer uso de las funcionalidades de su PS Vita para superar todo tipo de desafíos y obstáculos, pero también a su perro Jeff o a su compañera Sara.









WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT HA ANUNCIADO UN PRECIO ESPECIAL PARA SUS JUEGOS MÓVILES

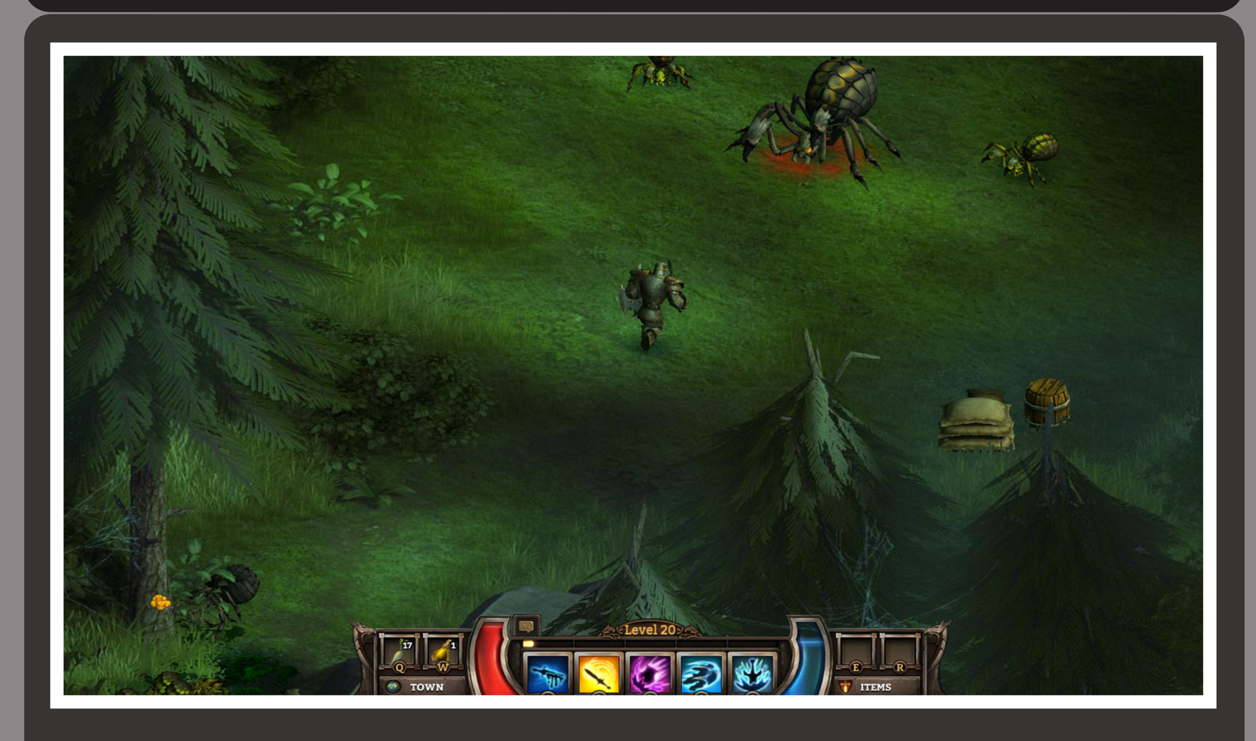
Por tiempo limitado, los siguientes juegos tendrán un precio de 0.89€ en la App Store:

LEGO Batman: DC Super Heroes,Batman: Arkham City Lockdown,El Hombre de Acero, Green Lantern: Rise of the Manhunters,LEGO Harry Potter: Años 1-4,LEGO Harry Potter: Años 5-7,Harry Potter: Spells,Scribblenauts Remix,Bastion,AdvenChewers,Midway ,rcade Games,Tapper World Tour, LEGO El Señor de los Anillos está también disponible en la App Store con un precio reducido de 2,69€.

Además, para los usuarios de Android, Batman Arkham City Lockdown, El Hombre de Acero y Scribblenauts Remix están disponibles en GooglePlay™ y la Appstore de Amazon por 0,89€.



EL JUEGO DE ROL ÉPICO KINGSROAD LLEGA A EUROPA



En KingsRoad, los jugadores se meten en la piel de un caballero, un arquero o un mago para embarcarse en un viaje por el reino de Alderstone y reconquistar las tierras amenazadas por unas criaturas monstruosas. KingsRoad ofrece un feroz combate en tiempo real, un botín y un sistema de habilidades robustos, y jefes preponderantes sin la obligación de pasar horas subiendo de nivel como se hacía en los juegos de rol antiguos. Gracias a su modalidad de juego por sesiones, un modo multijugador cooperativo inmediato, un sistema de guardado en la nube y ningún tipo de barrera de acceso, KingsRoad brinda a los jugadores una auténtica experiencia de juego de rol de acción épico cada vez que entran en él.

JFR 2013

¿ PERO ES QUE TANTO CUESTA ANUNCIAR UN NUEVO ZELDA EN CONDICIONES Y DEJARSE DE CHORRADAS ?

ESTÁ CLARO QUE PARA SOBREVIVIR A ESTA GENERACIÓN TENEMOS QUE DEJAR A UN LADO LA DIGNIDAD Y PROSTITUIRNOS ...

¡ DOY FE DE ELLO, DOY FE DE ELLO !

twitter: @JFRteam
http://jfrteam.deviantart.com/gallery

APLICACIONES MÓVILES DE EA EN OFERTA

Aquí os traemos una pequeña lista de juegos para móvil que han tenido una actualización navideña:
Los Sims Gratuitos (App Store, Google Play y Amazon Appstore)
The Simpsons: Tapped Out (App Store, Google Play y Amazon Appstore), Real Racing 3 (App Store, Google Play y Amazon Appstore), Plants vs. Zombies 2 (App Store y Google Play)
Y ahora a disfrutar de la navidad.



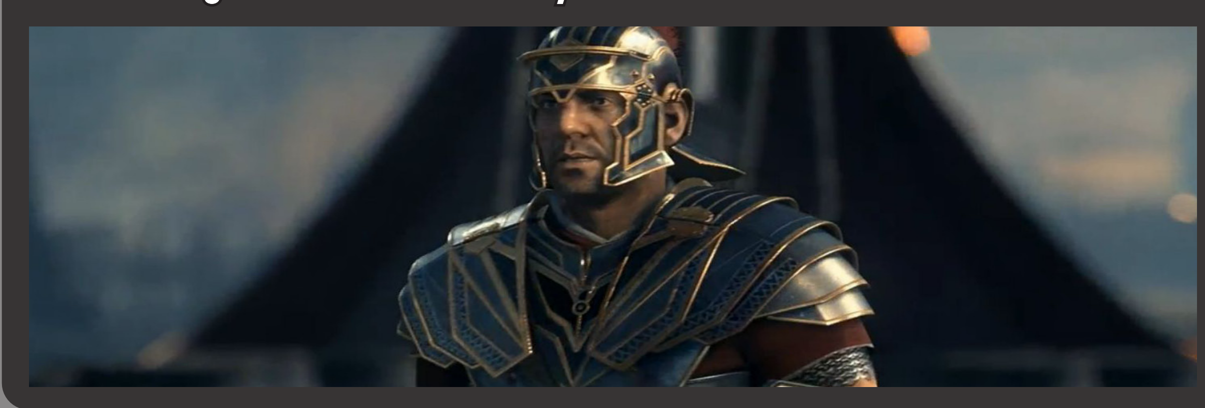
FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN YA HA RECIBIDO SU ACTUALIZACIÓN A REALM AWOKEN

Entre los contenidos del parche se encuentra la nueva mazmorra de la Torre de Cristal en la que hasta 24 jugadores podrán luchar contra las fuerzas oscuras; la arena PvP "La Guarida de los Lobos"; el sistema de Housing que permitirá a los jugadores crear su propia base de operaciones, la implementación de nuevos Sets de Armaduras e objetos y nuevas Zonas para todos los niveles. Además este juego que está disponible para PS 3 y PC recibirá su versión PS 4 en abril de 2014.



DOS NUEVOS EVENTOS LLEGAN A "RYSE: SON OF ROME" CON LA ACTUALIZACIÓN GRATUITA

Mientras te dedicas a derrotar enemigos en la arena, dos nuevos eventos podrán ocurrir de forma aleatoria en diversos mapas. En el primero de ellos aparecerá una nueva torre de enemigos que bombardeará a tu gladiador con flechas mortales. En el segundo, la recompensa Statues of Roman Deities surgirá de las arenas y podrá ser activada como una bonificación de un solo uso para la salud o el enfoque de tu gladiador. También está disponible el Pack Colosseum que se puede comprar en el Marketplace de Xbox One y que incluye dos nuevas arenas, Hengel y Ascension, así como dos nuevos diseños de gladiador: Commodus y Centurión



¡¡CREATIVE FUTURE 4º ANIVERSARIO!!

BETHESDA SOFTWARE Y CREATIVE FUTURE TIRAN LA CASA POR LA VENTANA

¡REGALAMOS DLCS PARA SKYRIM Y DISHONORED!

PROXIMAMENTE

°Bethesda

Entra en nuestro blog y enterate:
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

DISHONORED
THE BRIGMORE WITCHES

The Elder Scrolls V
SKYRIM

LA DECISIVA BATALLA DE LA GALIA COBRA VIDA EN TOTAL WAR ROME II



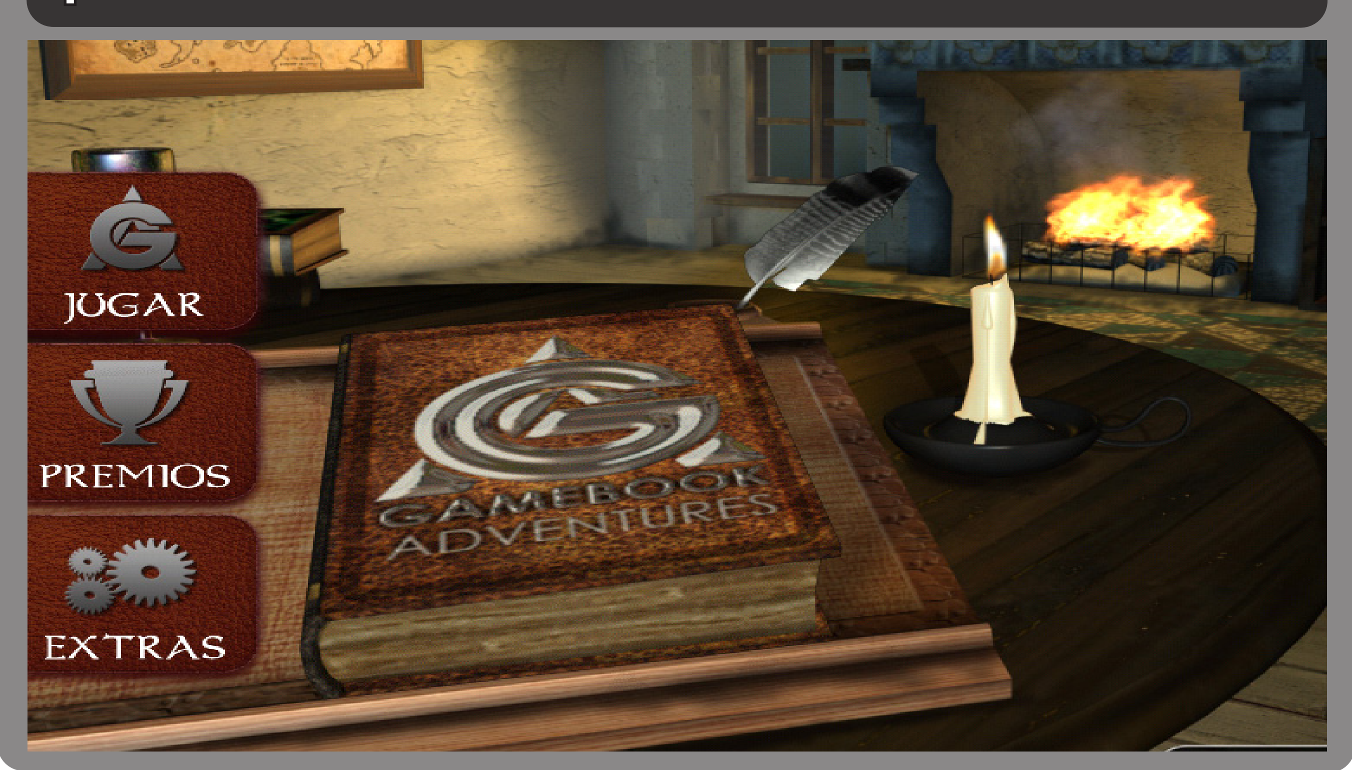
La nueva campaña independiente descargable para Total War™ ROME II, el César en la Galia, ya está disponible para su descarga. Con este contenido cobra vida la batalla histórica de Alesia que recrea con ingenio cómo el César finalmente conquista la Galia, lo que le permitirá regresar a Roma para acabar convirtiéndose en dictador, poniendo fin a los días de la República Romana para siempre. El mapa de campaña de César en la Galia es una representación mejorada y más detallada de la Galia, y en él los jugadores podrán expandirse por 18 provincias repletas de recursos, nuevos asentamientos y nuevas capitales de provincia. Como César en la Galia se desarrolla en un margen de tiempo considerablemente inferior (58-51 a. C.) a la más extensa campaña de ROME II, cada turno representa dos semanas en vez de un año; por ello, las estaciones regresan al juego.

El César en la Galia, ofrece numerosas características, entre ellas, nuevas unidades, nuevas mecánicas de desafíos en la parte central de la partida y un mayor foco en personajes históricos. Para más información detallada visita el siguiente enlace http://store.steampowered.com/app/261050/

¡UNA INTERACTIVA AVENTURA DE FANTASÍA! ES UN LIBRO. ES UN JUEGO. ES UN JUEGO DE ROL. ¡ES UN GAMEBOOK ADVENTURES!

Un Asesino en Orlandes de la casa TinMan Games y traducido y distribuido en español por la empresa DarkGame es el primer libro de la serie de aclamados librojuegos de fantasía interactivos en los que el lector tiene el control de la historia. Con un sistema de combate basado en realistas tiradas de dados, para luchar contra tus enemigos, una gran historia y hermosas ilustraciones, Un Asesino en Orlandes te ofrecerá muchas horas de aventuras.

En la ciudad de Orlandes, los nobles están siendo sistemáticamente masacrados por un despiadado asesino que nadie es capaz de atrapar. Inmerso en una gran conspiración, tendrás que tomar las decisiones que puedan ponerte a salvo. ¿Serás capaz de encontrar al asesino que anda suelto por Orlandes antes de que sea demasiado tarde?



AVANCES

EL PODER DE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN SE HACE PATENTE EN EL SEGUNDO TRAILER DE SNIPER ELITE 3

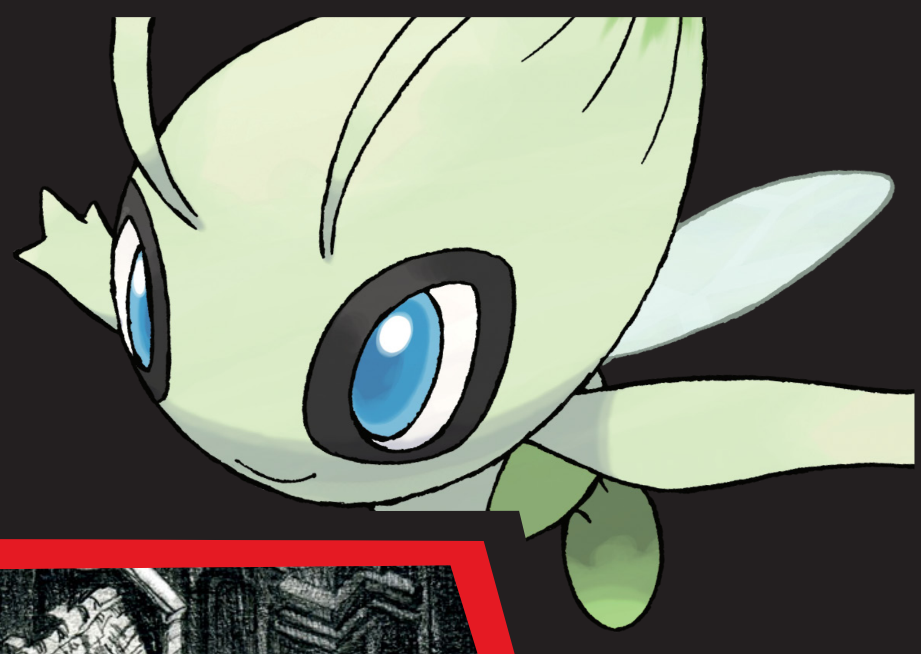
Por si aún no lo sabíais está en desarrollo un nuevo Sniper5 élite. La acción nos situa 3 años antes de lo sucedido en el galardonado Sniper Elite 2. El tráiler nos enseña tanto la singular y atractiva inmersión del juego en la Segunda Guerra Mundial, como nos ofrece pistas sutiles de la impresionante tecnología de última generación tanto en el aspecto visual como en las experiencias en el modo de juego de este juego multiplataforma. Siguendo al Francotirador de élite de las OSS, Karl Fairburne, en medio del bombardeo terrible que sufrió la antigua ciudad de Tobruk, en Libia, el tráiler presenta una visión crucial del conflicto más amplio en el que Sniper Elite 3 sumerge a los jugadores.

http://www.youtube.com/watch?v=61M7Z1i76Pk&feature=youtu.be



CONSIGUE UN CELEBI ESPECIAL AL DESCARGARTE EL BANCO DE POKÉMON

Cuando un jugador se descargue y use el Banco de Pokémon entre el 27 de diciembre de 2013 y el 30 de septiembre de 2014, recibirá al singular Celebi, el Pokémon Viajetiempo. Este Celebi especial conoce Clemencia, un movimiento moderado que no puede aprender de otra forma y que deja siempre a su objetivo con al menos 1 PS. Esto permite al jugador reducir los PS de un Pokémon salvaje con toda certeza y facilitar su posterior captura. Este Celebi también conoce los movimientos Recuperación, Campana Cura y Velo Sagrado. Los jugadores tendrán que usar el Nexo Pokémon de sus juegos Pokémon X o Pokémon Y para recibir a Celebi. Cuando hayas recibido tu Celebi de regalo en el Banco de Pokémon, selecciona el Nexo Pokémon y Celebi será enviado a una de tus cajas del PC en Pokémon X o Pokémon Y.



YA TENEMOS FECHA DE SALIDA PARA MIGHT AND MAGIC X LEGACY

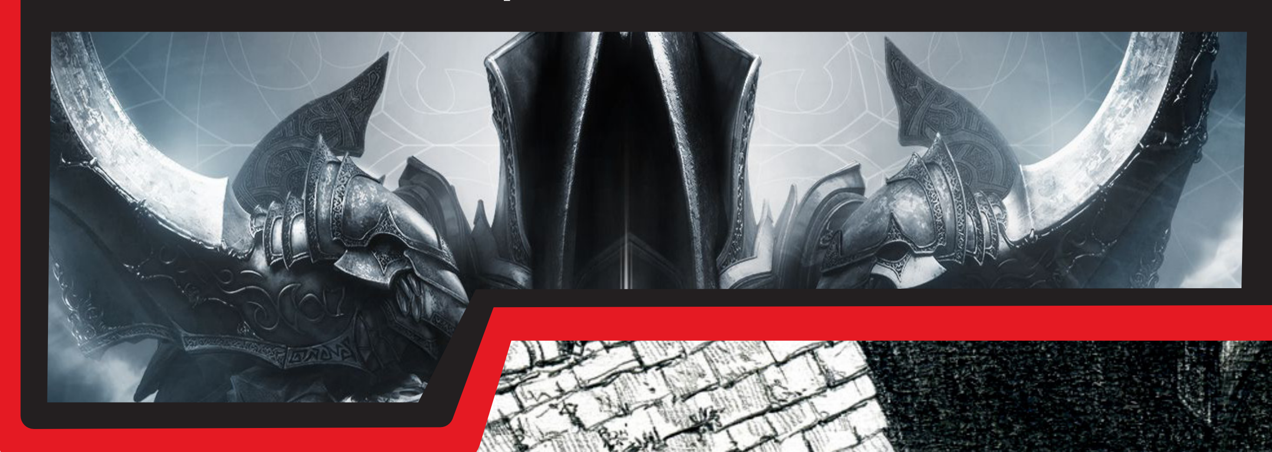
Tras el éxito de la fase de desarrollo abierto iniciada en agosto, y el acceso anticipado al primer acto del juego para todos los jugadores que habían reservado la edición Deluxe Edition, el juego completo estará disponible en tiendas físicas y digitales el 23 de enero.

DIABLO III: REAPER OF SOULS, UN NUEVO DESAFÍO PARA LOS JUGADORES

En Reaper of Souls, los cinco héroes originales de Diablo III (el bárbaro, el cazador de demonios, el monje, el médico brujo y el mago) suman un nuevo campeón a sus filas: el cruzado. Ataviado de pies a cabeza con una armadura marcada por mil batallas, es una fuerza imparable de destrucción y justicia que canaliza el poder de la furia celestial para castigar a sus presas demoníacas.

Los jugadores se embarcarán en un oscuro y peligroso viaje a través de un nuevo y encarnizado acto, en el que deberán aventurarse en paisajes terroríficos, recorrer la legendaria ciudad de Westmarch y aniquilar a incontables esbirros, cuyo único y ardiente deseo es el de poner fin a su cruzada. La gesta culmina en un enfrentamiento con Malthael, el Arcángel de la Sabiduría caído, una entidad fantasmal con un poder insondable cuyos retorcidos planes son la causa de las desgracias de los inocentes habitantes de Santuario.

Para más información acerca de Reaper of Souls para Windows y Mac y sobre cómo reservar una copia, entrad en http://www.diablo3.com/reaper.





WILDSTAR YA HA PRESENTADO TODO EL REPARTO DE PERSONAJES

WildStar es un MMO de ciencia ficción con personalidad propia e inolvidable repleto de personajes muy divertidos, imponentes escenarios y monstruos espeluznantes. WildStar ofrece una aventura salvaje llena de misterio a medida que los jugadores luchan para conquistar las ruinas de una civilización avanzada. Los jugadores experimentarán un nivel de exploración y descubrimiento sin precedentes que les permitirá establecer su propio estilo de juego único.
Hace unos días presento los 2 últimos personajes elegibles de este juego que son el médico y el ingeniero que puedes ver aquí:
http://www.youtube.com/watch?v=hCaIxmffFWY&feature=share&list=SP4Yt7jkWoyvkoaU6imUUolBSP5ftqUA4E
http://www.youtube.com/playlist?list=PL4Yt7jkWoyvmmnQIbaIEOR_AY-smwRt1l
WildStar tiene previsto salir en la primavera de 2014 y si queréis saber más no tenéis mas que entrar en su página oficial: www.wildstar-online.com

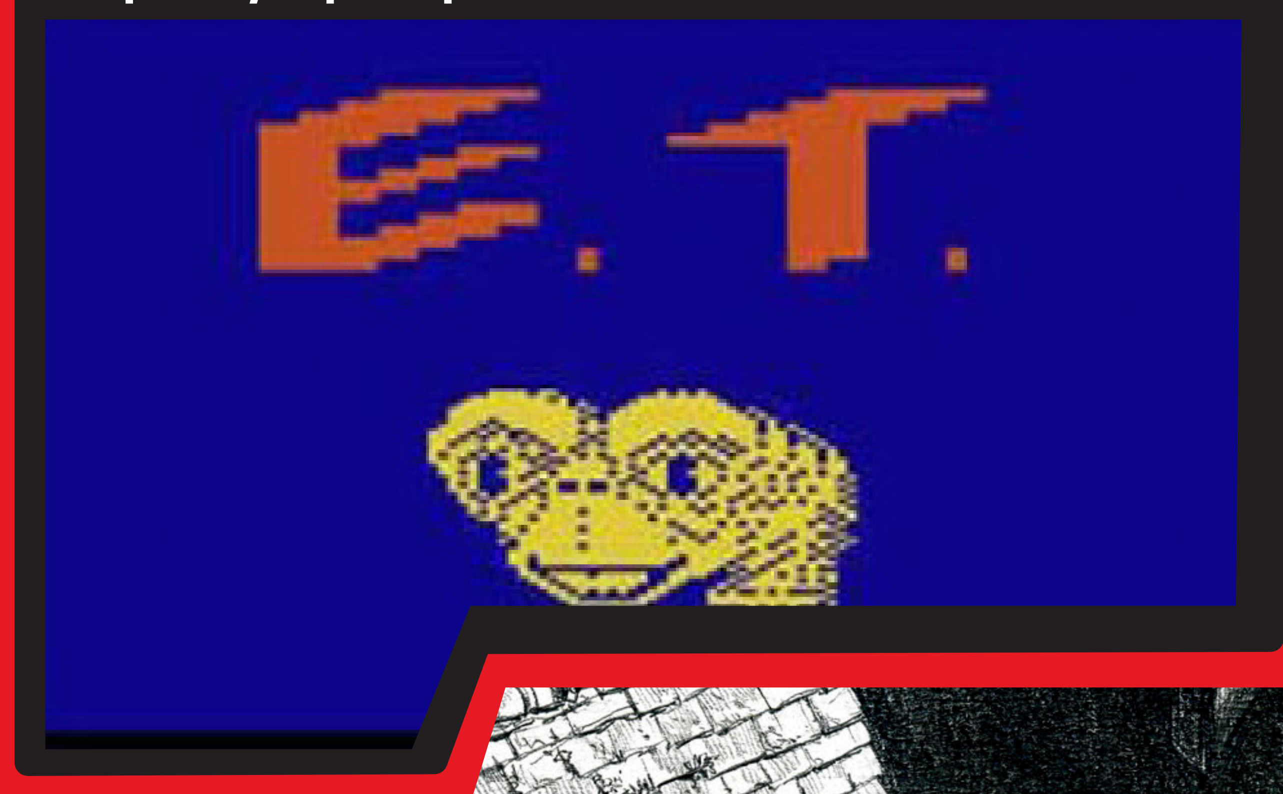


NUEVO TRÁILER DE THIEF

Este juego, que está previsto que salga para PS 3, PS 4, Xbox 360, Xbox One y PC el 28 de febrero de 2014, no deja de sorprendernos con impresionantes imágenes y videos. En esta ocasión os traemos "La reina de los mendigos", que podéis ver aquí: http://youtu.be/cXK68tnftIQ

XBOX ANUNCIA LAS SERIES DOCUMENTALES

La primera entrega de las series se centra en los eventos que rodean al gran entierro del videojuego de 1983. Atari Corporation decidió afrontar la reacción muy negativa a "ET El Videojuego" enterrando en mitad de la noche millones de copias no vendidas, en un pequeño pueblo de Alamogordo, Nuevo México. El rodaje comenzará en enero, las series se emitirán en exclusiva para Xbox One y Xbox 360 en 2014 y estarán disponibles a nivel mundial en todos los mercados en los que hay soporte para Xbox Live.




DISHONORED
LA VENGANZA SE SIRVE FRÍA
DISHONORED.COM
#DISHONORED
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
ARKANE STUDIOS
Bethesda
18


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DRAGON AGE INQUISITION
KILLZONE SHADOW FALL
GRAN TURISMO 6


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN